# DER Print Shop

Broderbund Software

## Bedienungs-Handbuch



# Inhalt

# Einleitung

Der Print Shop ist ein Programm mit völlig neuartiger Bediener-Oberfläche, das Dir Übersicht, Auswahl und Kombination von verschiedenen Elementen zu einer persönlichen, dekorativen Nachricht ermöglicht. Und es ist eine Sache von Minuten, diese auf Deinem normalen Computer-Papier auszudrucken. Sich kreativ zu betätigen und praktische computer-erzeugte Grafik sind noch nie so einfach und „narrensicher" gewesen. Und noch nie soviel Freizeit-Spaß.

Der Print Shop enthält alles zu Gestaltung und Druck folgender Dinge:

- Grußkarten
- Einladungen, Ankündigungen
- Schreibwaren, Briefbögen
- Banner
- Schilder
- Bildschirm-Darstellungen
- . . . und viel mehr

Und das Beste ist dabei, daß der Print Shop wirklich keinerlei Wissen über Computer Grafik oder Programmierung voraussetzt. Alle Arbeit wird Dir vom Programm abgenommen. Nicht einmal künstlerische Talente sind nötig. Doch von Anfang an wirst Du Dich mit den leistungsstarken Eigenschaften und der druckfertigen Auswahl an entzückenden Elementen, die einfach zu wählen, kombinieren und gestalten sind, als Künstler fühlen.

WICHTIG: Die Print Shop Diskette enthält wegen großer Unterschiede (z. B. Auflösung) bei Commodore-kompatiblen Druckern zwei Programmversionen. Seite A (Aufkleber nach oben) für den Commodore-fremden Drucker, der via Parallel-Schnittstelle an den Computer angeschlossen ist. Seite B (Aufkleber nach unten) für direkt angeschlossene Commodore VIC-1525 oder MPS 801 Grafikdrucker. (Hinweis auf der Verpackung beachten: Liste von unterstützten Druckern und Schnittstellen-Karten). Kleine Unterschiede zu den in diesem Handbuch abgedruckten Beispielen werden Dir auffallen, falls Du einen VIC 1525 oder 801 (geringere Auflösung) besitzt.

**Gebrauch dieses Handbuchs**

Falls eine schrittweise Anleitung gewünscht wird, kann dieses Handbuch der Wegweiser durch alle Eigenschaften des Programms Print Shop sein. Unabhängig vom benutzten Drucker erhältst Du alle Erläuterungen. Dort, wo Unterschiede bestehen, wird zunächst auf die Version der Seite A eingegangen und dann am Ende der Passage erscheint ein „Hinweis für Commodore VIC 1525 und 801 Drucker (Seite B)", um die jeweilige Funktion für Besitzer dieser Geräte zu erläutern.

Das Handbuch beginnt mit „Richtig anfangen", wo Du Start des Programmes und Initialisieren Deines Druckers kennenlernst.

„Print Shop im Einsatz" gibt einen Überblick über die Grundfunktionen des Programmes und erläutert die Menü-Auswahlmöglichkeiten.

Als nächstes geleitet Dich das Handbuch durch jede einzelne Funktion („Grußkarte", „Schild", „Briefkopf", usw.) und erklärt ihre Arbeitsweise und Benutzung.

Da jede Print Shop-Funktion genau gleich abläuft, haben wir die Grußkarte als generelles „Tutorial" für den Rest des Programmes ausgewählt. In den anderen Kapiteln wird daher zur näheren Erläuterung auf das Kapitel Grußkarte verwiesen.

Zusätzlich zu den Wie-Instruktionen finden sich mit dem Print Shop erstellte Druckbeispiele. Damit ist jedoch nur an der Oberfläche gekratzt. Die Möglichkeiten des Print Shop sind nur durch Deine Phantasie begrenzt. Du wirst dies besonders bei der Nutzung des im Print Shop enthaltenen Grafik Editors erkennen, mit dem Du Deine eigenen Grafiken entwerfen kannst.

Nun laß uns unverzüglich beginnen . . .
Willkommen im Print Shop!

# 1. Richtig anfangen

**Was Du brauchst**

- Commodore 64
- Diskettenlaufwerk
- TV-Gerät oder Monitor
- Drucker und Interface-Karte (siehe Verpackungshinweise)
- Drucker-Papier

Zusätzlich möglich:
- Joystick oder KoalaPad (für die effektive Nutzung des Grafik Editors)
- Leer-Disketten zum Speichern selbst erzeugter Grafiken
- Farbiges Druckerpapier und Umschläge
- Farbiges Druckband

Hinweis für VIC-1525 und 801 Drucker (Seite B): Da der Drucker direkt an den Computer angeschlossen wird, entfällt das Interface.

**Geräte richtig anschließen**

Falls Du einen „Fremd"drucker besitzt, mußt Du ihn über eine Interface-Karte anschließen. Beachte die beigefügten Anleitungen, bevor Du Deinen Drucker anschließt.

Hinweis: Bei Benutzung der Tymac-Karte sind die Schalter in „Transparent Mode" zu setzen. Andere Karten, die nicht auf der Verpackung aufgeführt sind, könnten ebenfalls arbeiten, wenn sie einen „Transparent Mode" besitzen. Für weitere Informationen siehe Kapitel 11, Technische Hinweise.

**Programm starten**

Programmdiskette einlegen, Aufkleber nach oben. Das braune Diskettenmaterial nicht berühren, Klappe schließen.

In der folgenden Reihenfolge vorgehen: Bildschirm einschalten. Diskettenlaufwerk einschalten. Das blaue Basic-Bild erscheint. Tippe: Load„PS",8. Nach Ready gib Run ein und drücke Return. Nun wird ein Teil des Programmes geladen, die rote Lampe des Laufwerkes leuchtet auf (Ladezeit ca. 1 Min.!). Der Print Shop ist betriebsbereit, wenn das Hauptmenü erscheint.

Hinweis für Besitzer des VIC-1525 und 801 (Seite B): Die Diskette mit dem Aufkleber nach unten einlegen.

**Drucker einrichten**

Damit der Print Shop mit Deinem ganz speziellen Drucker arbeiten kann, mußt Du ihm einige Informationen mitteilen. Daher ist beim ersten Programmstart im Hauptmenü „Setup" hell dargestellt. Für alle Besitzer von Druckern der Seite A muß diese einfache Setup Operation vor der Erstbenutzung durchgeführt werden.

Drücke hierzu Return. Du wirst nach Deinem Drucker gefragt: „Which Printer do you have?". Beantworte dies durch Auswahl des richtigen Namens und drücke die Return-Taste. Zur Auswahl ist die Auf- und Ab-CRSR-Taste zu drücken.

Hinweis für Besitzer des VIC-1525 und 801 (Seite B): Der Setup für Deinen Drucker wird automatisch vom Programm selbst durchgeführt. Da auch keine Notwendigkeit zum Druckertest besteht, kannst Du den Abschnitt Druckertest überspringen.

**Druckertest**

Nun mußt Du zur Kontrolle, daß alle Informationen richtig eingegeben sind, noch einen Test durchführen. Dies geht einfach so, daß Du Return eingibst. Wenn Setup richtig ausgeführt ist, wird die Nachricht „Welcome to the Print Shop" ausgedruckt. Falls Dein Drucker nicht antwortet, mußt Du mit „↑" noch einmal zur Setup-Frage zurückkehren und Deine Informationen überprüfen.

Nach erfolgreich beendetem Test wird die Setup-Information durch Drücken der Return-Taste abgespeichert und danach kehrst Du automatisch ins Hauptmenü zurück. Nun bist Du bereit für viele kreative Stunden mit dem Print Shop. Übrigens: Vielleicht solltest Du lieber noch eine Schreib-Schutz-Marke über den Diskettenausschnitt kleben!

# 2. Print Shop im Einsatz

Der Print Shop ist einzigartig in seiner Anwendungsfreundlichkeit. Dadurch kannst Du Dich ganz auf das kreative Arbeiten und Drucken konzentrieren, statt auf den Versuch, spezielle Kodierungen zu lernen oder zu behalten. Beim Print Shop ist die schwierigste Entscheidung die, was Du als nächstes zu tun wünschst.

**Überblick**

Für welche Arbeit Du Dich auch immer entscheidest, Du beginnst mit dem Hauptmenü (Main Menue). Hier werden die einzelnen Funktionsarten ausgesucht.




Du alleine bestimmst den Grad Deiner kreativen Mitwirkung an jedem einzelnen Design, den Du produzierst. Du kannst zum Beispiel nur eine vorgefertigte Grußkarte ausdrucken, bei der Du nur den Namen der Person, für die sie bestimmt ist, als persönliches Element einsetzt, oder Du kannst eine völlig eigene Creation erstellen: eine ganz persönliche Karte mit Deinen eigenen Bildern und Worten — von Anfang bis Ende.

Das Herz des Print Shop sind seine vielfältigen Möglichkeiten und Designelemente: von einfachen bis eleganten Einrahmungen, Pictogramme und Symbole für nahezu jede Gelegenheit und dekorative Schrifttypen in verschiedenen Formen und Größen, die Du mit wenigen Tastaturanschlägen automatisch erstellt hast. Du kannst Dir diese Elemente so arrangieren, daß sie jederzeit „herüberbringen", was Du gerade ausdrücken willst.

Deine Freunde und Kollegen werden verdutzt sein, was Du zu produzieren in der Lage bist — insbesondere unter Einbeziehung des Grafik Editors oder des „Bildschirm-Zaubers", bei dem Du in die generierte Grafik noch Text einspielen kannst. Selbst ein Grafiker würde für das, was Du in Minuten erstellt hast, Stunden benötigen.

Nachdem Du zunächst die grafischen Elemente Deines Werkes Schritt für Schritt mit Hilfe der vorzüglichen Print Shop Bedienerführung (in Menü-Technik) ausgewählt und zusammengestellt hast, kannst Du Dich anschließend voll auf das Schreiben der Nachricht konzentrieren. Mit dem angenehmen Text Editor und seiner Formatierungstechnik kannst Du Zeile für Zeile die Größe, die Position und die Form (Fettdruck, Umrisse oder 3-D-Schatten) Deiner Worte bestimmen.

Nach Design und Beschriftung verbleibt nur noch der Ausdruck. Die hochentwickelte Technik des Print Shop macht auch dies automatisch und einfach.

**Menü-Auswahl**

Alle Menüs im Print Shop arbeiten auf die gleiche Art und Weise. Aus der Liste der dargestellten Möglichkeiten kannst Du Dir die gewünschte heraussuchen. Dazu ist ganz einfach mit den Ab/Auf-CRSR-Tasten der helle Balken auf die gewünschte Funktion zu verschieben. Wenn Du die gewünschte Funktion gefunden hast, nur noch Return drücken. Jederzeit kannst Du Dir vorherige Angaben anzeigen lassen oder diese ändern. Dazu mußt Du den „Back Arrow" (Rückpfeil) betätigen (gegebenenfalls mehrfach).

Hinweis: Joystick oder KoalaPad können ebenfalls eingesetzt werden. Siehe dazu im Kapitel Grafik Editor nach.

# 3. Grußkarte

Mit der Funktion „Grußkarte" erlaubt Dir Dein Print Shop wunderschöne Karten zu gestalten. Jede Karte kann innen und außen mit persönlichen Nachrichten versehen werden und wird mit nur einem weiteren Schritt ausgedruckt.

Wenn Du Print Shop zum ersten Mal benutzt, gibt Dir dieses Kapitel die Möglichkeit mit jedem einzelnen der kreativen Elemente, die auch für die anderen Funktionen in gleicher Weise gelten, vertraut zu werden.

**Grußkarte anfertigen**

Im Print Shop Menü ist die Funktion „Greeting Card" auszuwählen. Dann Return drücken. Mit kurzer Verzögerung wird diese Funktion nun in Deinen Computer geladen (falls Du Kapitel 2 Print Shop im Einsatz noch nicht kennst, solltest Du dort noch einmal über das Auswählen von Funktionen nachlesen).

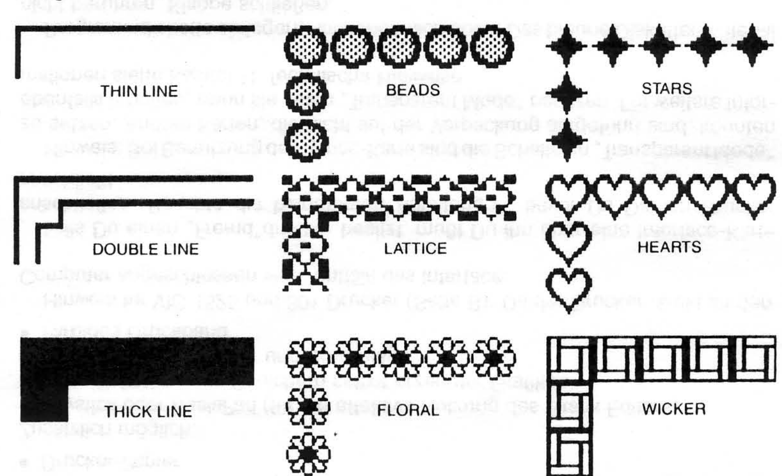
Im Modus „Greeting Card" hast Du die Auswahl zwischen dem Design eigener Karten oder dem Ausdruck vorgefertigter Kartenvorschläge von der Print Shop Diskette. In diesem Falle siehe: „Ready-Made Cards" am Ende dieses Kapitels. Im Falle eines eigenen Entwurfs ist „Design Your Own" auszuwählen. Folge Schritt für Schritt der Bedieneranleitung. Empfehlung: Setz Dich mit diesem Handbuch an den Computer, so daß Du jederzeit nachlesen kannst.

**Eigenes Design**

Mit dieser Option kannst Du eine einzigartige Karte für jede Gelegenheit kreieren. Das Programm bietet Dir mehrere Auswahlmöglichkeiten an. Zunächst wird die Vorderseite der Karte, sodann die Innenseite entworfen. Meist erhältst Du vom Menü die Vorschläge illustriert. Es ist eine gute Idee, das, was Du sagen möchtest, vor dem Eintippen in den Computer auf einem „Schmierzettel" zu notieren.

**Umrandung wählen**

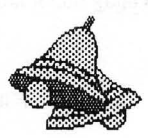
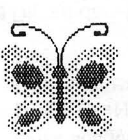
Du beginnst mit der Umrandung für die Vorderseite. Jede Umrandung wird Dir beim Durchlauf des Menüs gleich angezeigt. Nach dem Überblick über alle Möglichkeiten kannst Du Deine Wahl treffen und Return eingeben. Nachfolgend die Umrandungs-Varianten:




**Grafik wählen**

Nun geht es an die Auswahl der Grafik für die Vorderseite. Unter einer Grafik versteht man ein Bild oder einen Design für Deine Karte. Du kannst eine Grafik mit Namen, durch Nummer oder von einer Datendiskette (falls Du Grafiken mit dem Grafik Editor erstellt hast) aufrufen. Jede Grafik ist als Abbildung mit Namen und Nummer auf der Print Shop Referenz-Karte abgebildet. Falls Du keine Grafik auf der Vorderseite wünscht, wähle „No Graphic" und drücke Return.

**Über den Namen** Diese Art gibt Dir einen Überblick über die gesamte Namensliste aller Grafiken und Muster. Wenn Du den aufgehellten Balken nach oben/unten wandern läßt, erhältst Du alle Möglichkeiten. Bei der Nachricht „See More Choices" und Drücken der Return-Taste gelangst Du zu einer neuen Liste Namen. Wenn Du am Ende angelangt bist, wird vom Anfang an wiederholt.



Die letzte Namensliste enthält zehn Muster (Muster A bis J). Dies sind kleine Elemente oder Designs, die mosaikartig zusammengesetzt interessante Hintergrund-Flächen ergeben. Wenn Du ein solches Muster des Print Shop auswählst, gelangst Du unmittelbar zum nächsten Karten-Abschnitt — die Auswahl einer Schriftart („Font" genannt) für die Karten-Vorderseite (siehe Abschnitt „Schriftart wählen"). Wenn Du stattdessen ein Symbol oder Bild aussuchst, kannst Du Dich nun für Größe und Positionierung entscheiden.

**Durch Nummer** Als schneller erweist sich oft, die gewünschte Grafik durch ihre Nummer aufzurufen. Dies kann einen umständlichen Durchlauf durch die komplette Liste ersparen. Die nötigen Nummern erhältst Du aus der Print Shop Referenz-Karte. Du brauchst diese dann nur einzutippen und die Return-Taste zu drücken.

**Von einer Datendiskette** Mit dieser Option werden Grafiken benutzt, die Du vorher mit dem Print Shop Grafik Editor erstellt hast. Siehe hierzu Kapitel 8: Grafik Editor.

**Größe wählen** Jedes Bild steht in drei Größen zur Verfügung: Small (klein), Medium (mittel) und Large (groß). Wähle die gewünschte Größe und drücke die Return-Taste.



LARGE



MEDIUM



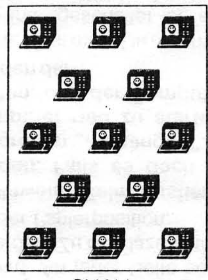
SMALL

**Grafik Layout festlegen** Je nach Größe der Grafik stehen Dir ganz bestimmte Layout-Möglichkeiten zur Verfügung. Bei Small und Medium kannst Du wählen zwischen: versetzt gemustert, gleichmassig kariert oder eigener Design.

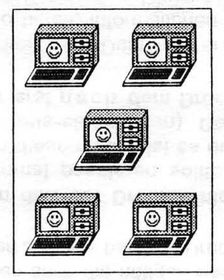
Beachte: Beim großen (Large) Entwurf gibt es diese Varianten nicht, da Du nur ein Bild zur Verfügung hast, das automatisch zentriert auf der Vorderseite Deiner Karte angebracht wird.

**Versetztes Muster**

Bei der Option „Staggered" werden 13 kleine oder fünf mittelgroße Abbildungen Deiner Grafik auf der Vorderseite Deiner Karte aufgebracht:



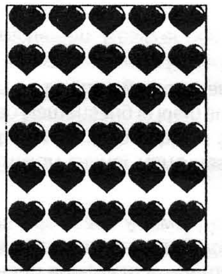
SMALL

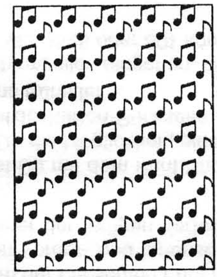


MEDIUM

**Karo-Muster**

Bei der Option „Tiled" erhältst Du durch eine Aneinanderreihung kleiner Muster in gleichmäßiger Folge einen ähnlichen Effekt wie bei den vom Print Shop angebotenen Standard-Mustern (s. o.).





**Eigenes Design**

Bei der Option „Custom Layout" kannst Du Anzahl und Position der Bilder selbst festlegen. Nach Auswahl der Funktion „Custom Layout" erscheint auf dem Bildschirm eine symbolische Darstellung Deiner Kartenvorderseite. Die eingezeichneten Rechtecke bezeichnen die mögliche Lage der Grafik auf Deiner Karte. Je nach gewählter Größe fällt dies unterschiedlich aus. Mit der links/rechts CRSR-Taste kannst Du eine Position wählen (die gewählte Position leuchtet auf!). Drücke Return, falls Du die betreffende Position nicht überspringen möchtest. Nach Abschluß des Designs wähle das Rechteck mit dem Wort „Done" und drücke die Return-Taste.

**Schriftart festlegen**

Alle Buchstaben des Alphabets erscheinen in einem ganz bestimmten Schriftbild. Der Print Shop bietet Dir acht verschiedene Schrifttypen. Und mit jeder kannst Du eine gewisse Stimmung in Deine Worte legen. Im Menü erhältst Du bereits die einzelnen Arten dargestellt. Du brauchst nur noch zu wählen:

ALEXIA STENCIL PARTY NEWS

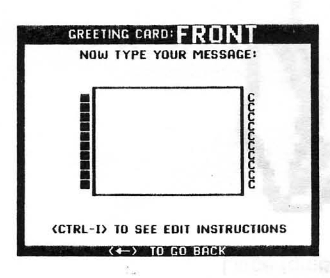
BLOCK TYPEWRITER TECH RSVP

Die Schriftbilder sind in der Größe verschieden und werden im Menü ihrer Größe nach von oben nach unten aufgeführt. Bei langen, wortreichen Nachrichten also kleinere Schrifttypen auswählen! Pro Seite ist ein Schrifttyp mit mehreren Variationen möglich: Fettdruck, umrissen und mit zwei Arten von 3-D-Darstellung. Dies wird nachfolgend noch näher erläutert.

**Nachricht eingeben**

Nach der Auswahl des Schriftbildes erscheint der Bildschirm für die Texteingabe.

Nachrichten werden mit der Computer-Tastatur eingegeben. Am Ende jeder Zeile wird die Return-Taste gedrückt. Bei Eingabe-Fehlern ist die INST/Del-Taste (oder links/rechts CRSR) zu benutzen. Für Zeilen-Rücksprünge dient die Rücksprung („Back Arrow")-Taste. Einmal Drücken pro Zeile! Mit der Return-Taste kannst Du Zeilen überspringen. Nach Beendigung Deiner Eingabe mußt Du solange die Return-Taste drücken, bis Du am Ende des Bildschirmes angelangt bist.

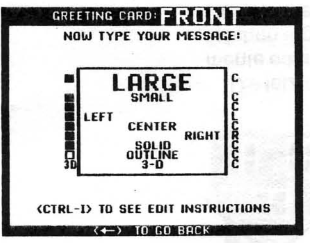



Das auf dem Bildschirm sichtbare Textfenster erscheint je nach Deiner Schriftwahl wegen der verschiedenen Größen unterschiedlich. Das Programm berücksichtigt dies automatisch und erlaubt Dir auch nur so viele Zeichen wie auf Deine Karte passen. So ist z. B. RSVP eine größere Schrift als Typewriter, entsprechend kannst Du weniger Worte schreiben als mit Typewriter. Darum erscheint bei RSVP ein kleineres Text-Fenster als bei Typewriter. Wenn das, was Du sagen willst, nicht in das Textfenster paßt, mußt Du eine kleinere Schrift nehmen (im Menü weiter unten angegeben). Danach neuer Versuch! Beachte, daß Du jederzeit mit dem „Back Arrow" (Rückpfeil) in das Schriftauswahl-Menü zurückkehren kannst.

**Editor- und Formatkommandos**

Mit der Tastenkombination CTRL-I für Erläuterungen („Instructions") erhältst Du eine Liste von Kommandos, die Du Zeile für Zeile anwenden kannst. Sie erlauben Dir, den Text zu Positionieren (links, rechts oder zentrieren), eine Form zu wählen (fett, umrissen oder 3-D) und die Größe (klein, groß) festzulegen.

Falls Dich diese Kommandos zum jetzigen Zeitpunkt verwirren, lasse sie zunächst einfach weg. Sie sind zusätzliche Optionen, die den „Feinschliff" ausmachen.




| | | |
|---|---|---|
| CTRL-E | ERASE | Zeile löschen |
| CTRL-S | SIZE | Größe umschalten (normal/klein) |
| CTRL-P | POSITION | Zentrieren (Normaleinstellung)<br>Rechts ausgerichtet<br>Links ausgerichtet |
| CTRL-F | FORM | Fettdruck (Normaleinstellung)<br>Druck der Buchstaben-Umrisse 3-D |

Der Status einer jeden Zeile wird Dir auf dem Bildschirm angezeigt. Die Größe geht aus dem eingegebenen Text hervor. Die Position steht am rechten Rand: C für Zentrieren, L für links, R für rechts. Die Form wird am linken Bildschirmrand angezeigt: durch ein ausgefülltes (fett), ein gerahmtes (Umrisse) Quadrat oder den Vermerk „3D".

**Ausrichten nach dem unteren und oberen Rand**

Wenn die Eingabe der Nachricht beendet ist, kannst Du sie automatisch von oben nach unten zentral ausrichten. Falls gewünscht, einfach im Menü „Yes" auswählen, wenn die Frage „Center Text Top To Bottom" erscheint.

**Entwurf der Innenseite**

Wenn alle bis jetzt beschriebenen Schritte abgeschlossen sind, ist die Vorderseite Deiner Grußkarte fertig! Du kannst nun zur Innenseite schreiten. Diese wird in exakt der gleichen Weise hergestellt. Du hast die gleichen Auswahlmöglichkeiten. Bei auftretenden Fragen brauchst Du nur an der entsprechenden Stelle der voranstehenden Erläuterungen nachzuschauen. Nach Abschluß der Arbeiten für die Innenseite ist Deine Grußkarte fertig zum Drucken. Näheres findest Du im Abschnitt Druck-Menü weiter unten.

**Fertige Kartenentwürfe**

Die Print Shop-Diskette enthält bereits einige vorgefertigte, druckfertige Kartenentwürfe. Obwohl sie sicher nicht Dein Verlangen nach eigener kreativer Tätigkeit befriedigen können, kann man die meisten noch mit selbsterstellten Namen der Empfänger versehen. Unter diesen fertigen Entwürfen befinden sich Geburtstagskarten, Feiertagsgrüße, Notizzettel und Einladungskarten.

Wenn Du Dich im Grußkarten-Menü für diese Variante nntscheidest, fragt Dich der Computer, welche Karte gedruckt werden soll. Kennzeichne eine aus der Liste und drücke Return. Nachdem Du den Namen des Empfängers eingegeben hast, ist die Karte fertig zum Druck.

**Druck-Menü**

Das Druck-Menü entspricht wiederum der bekannten Print Shop-Menütechnik. Du erreichst es nach Fertigstellung von Vorder- und Innenseite Deines eigenen Kartenentwurfes oder nach Auswahl einer der fertigen Kartenentwürfe des Print Shop.

**Autoren-Angabe**

Durch den Entwurf Deiner Karte hast Du mit dem Print Shop ein persönliches Werk vollbracht. Der Print Shop bietet Dir die Möglichkeit, eine persönliche Nachricht oder Deinen Namenszug in klein auf der Karten-Rückseite unterzubringen. Gib dies einfach ein (z. B. „Design von Hans Künstler").

Hinweis: Du kannst zwei volle Bildschirmzeilen eingeben, die als einzelne Zeile auf der Karte erscheinen. Besitzer des VIC-1525 oder 801 können nur e i n e Zeile eingeben!

**Anzahl Kopien**

Als nächstes läßt Dich der Print Shop die gewünschte Anzahl Kopien festlegen. Du brauchst diese Frage nur zu beantworten, wenn Du mehr als eine Kopie benötigst. Falls Du sie überspringst, wird eine Kopie ausgegeben.

**Papierposition testen**

Beste Ergebnisse werden erzielt, wenn das Papier korrekt in Deinen Drucker eingespannt wird. An jeder Seite sollten auch die nötigen Randbereiche korrekt eingehalten werden. Zu der dazu nötigen Justage hat Dein Drucker einen entsprechenden Test der Papierposition.




**Hinweis: Beim Justieren darf der Drucker nicht ausgeschaltet werden. Falls es doch einmal passieren sollte, kann sich Dein Programm „aufhängen". In diesem Falle ist es unumgänglich, den Computer neu zu starten (aus-einschalten). Dabei ist darauf zu achten, daß der Computer erst n a c h dem Drucker eingeschaltet werden darf!**

Den Test mußt Du durchführen, wenn Dein Drucker auf „selected" oder „on-line" geschaltet ist, also bereit, Informationen vom Computer zu empfangen. Wähle „Test Paper Position" und drücke Return. Der Drucker sollte nun eine Reihe feiner Punkte horizontal über das Papier — idealerweise kurz unterhalb der Perforation des Computer-Endlospapiers — drucken. Falls dies nicht klappt, mußt Du solange nachjustieren, bis dieser Test erfolgreich ist. Beachte, daß das Papier bei jedem neuen Durchlauf 1/72 Zoll weitertransportiert wird. Dies kann Dir als wertvolle Justage-Hilfe dienen. Wenn nach erfolgreichem Testlauf die Drucker-Justage abgeschlossen ist, kann das Drucken beginnen.

Hinweis für Besitzer des VIC-1525 oder 801 (Seite B): Diese Drucker können den Paper Position-Test nicht ausführen. Hier muß durch Probieren (wiederholt) eine korrekte Justage erreicht werden.

**Drucken** Wenn Dein Papier im Drucker sorgfältig justiert ist, wähle „Print" und drücke Return.

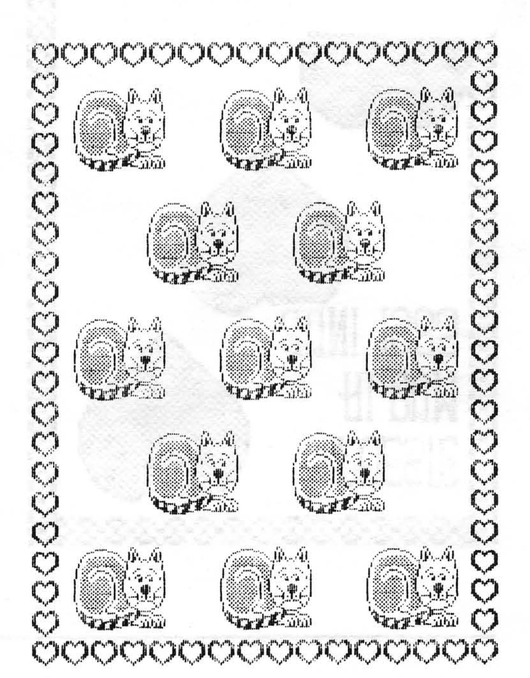
Das Wort „Thinking" erscheint auf dem Bildschirm während alle zum Drucken notwendigen Elemente in den Speicher Deines Computer geladen werden. Nach ein paar Momenten erscheint „Printing" und Deine Creation wird „angedruckt". Daß die erste Seite der Grußkarte auf dem Kopf steht, sollte Dich nicht beunruhigen. Dies hat seine Richtigkeit, was Du nach dem Falten (siehe „Grußkarte falten") erkennen wirst.

Hinweis: Falls Dein Drucker in der Mitte etwa stehenbleibt, um noch etwas zu „denken" (Thinking), ist das normal. Also keine Beunruhigung! Danach erscheint sofort wieder Printing. Wenn Dein Drucker über einen Puffer verfügt, kann Thinking schon auf dem Bildschirm erscheinen, während noch gedruckt wird. Du kannst das Ausdrucken jederzeit mit dem „Back Arrow" (Rückpfeil) unterbrechen, es erscheint „Pausing". Beim Ausdruck von mehreren Kopien solltest Du Deinem Drucker von Zeit zu Zeit Ruhepausen gönnen, um den Druckkopf vor einem Hitzeschaden zu bewahren.

**Grußkarte falten** Nach dem vollständigen Ausdruck Deiner Grußkarte (beide Seiten diagonal gegenüberliegend), nimm sie vorsichtig aus dem Drucker heraus und falte das Papier, so daß gleichgroße Viertel entstehen. Vorsicht: Drucktinte nicht verwischen! Nun kannst Du vorsichtig die perforierten Randstreifen abreißen. Deine Karte hat je eine Nachricht auf der Vorder- und Rückseite sowie (wenn gewünscht) eine Autorenangabe auf der Rückseite. Du kannst sofort eine weitere Kopie anschließen oder mit „Goodbye: Go to Main Menue" ins Hauptmenü zurückkehren.

**Beispiele:**



# Schilder

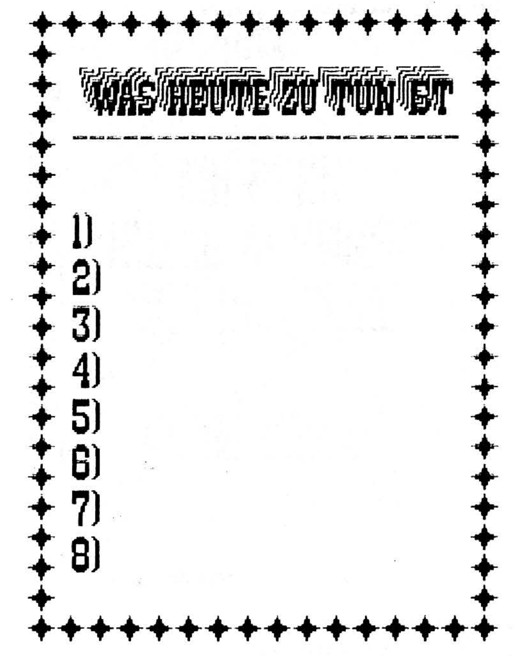
Bei dieser Funktion Deines Print Shop kannst Du sehr attraktive, ganzseitige Schilder herstellen. All die Schilder und Poster, die bisher mit Schablone, Druckkasten, Reibebuchstaben oder Zeichenstift erstellt werden mußten, sind in einem Bruchteil der Zeit fertig. In Schulen kann auf diese Art auf alles Mögliche aufmerksam gemacht werden. Falls Du Dich gar schon im Kleinen als Geschäftsmann betätigst und bisher Deine „Geschäftspapiere" wegen des professionellen Aussehens in die Druckereien gegeben hast, kannst Du Deine Geldbörse kräftig entlasten: Der Print Shop erlaubt Dir die eigene Produktion all der augenfälligen Zeichen eines Geschäftslebens — bei minimalen Kosten. Diese Funktion des Print Shop kann auch zur Gestaltung von Umschlagseiten für Berichte dienen oder Dir per Flugblatt eine Garage für Dein Mofa oder Auto besorgen. Aber noch viel mehr ist möglich — bis hin zum „richtigen" Business.

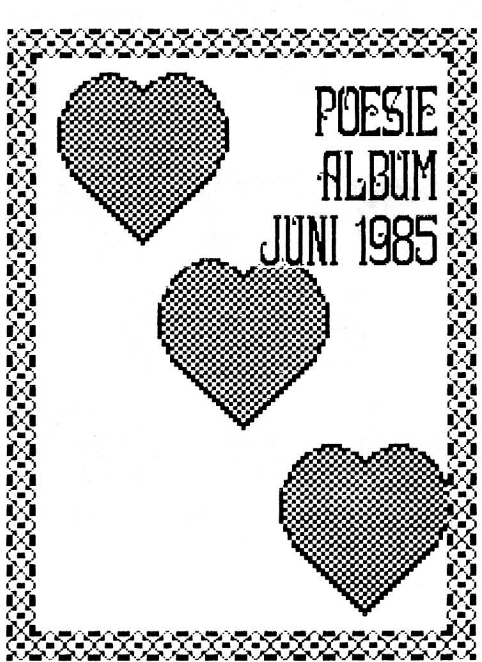
Mit dem Print Shop erstellte Schilder können alle im Programm enthaltenen Grafiken oder von Dir mit dem Print Shop Grafik Editor selbst entworfenen Darstellungen enthalten (siehe Kapitel 8).

**Schild herstellen**

Die schrittweise Vorgehensweise entspricht haargenau der im vorangegangenen Teil des Handbuches beschriebenen Art, Vorder- oder Innenseite einer Grußkarte zu gestalten. Das Schild ist sozusagen eine auf ganzseitiges Format „aufgeblasene" Grußkartenseite. Wie bei der Grußkarte erscheinen alle Instruktionen und Auswahlmöglichkeiten auf dem Bildschirm. Falls Du hängenbleibst, brauchst Du nur unter Kapitel 3 in diesem Handbuch nachzusehen und den dort stehenden Erklärungen zu folgen.

## Beispiele


WAS HEUTE ZU TUN IST
1)
2)
3)
4)
5)
6)
7)
8)


POESIE
ALBUM
JUNI 1985


GARAGE
ZU VERMIETEN
HEUTE!

# 5. Briefkopf

Dieser Programmteil Deines Print Shop ermöglicht Dir das Gestalten eigener Briefköpfe und anderen Schriftgutes für den privaten oder geschäftlichen Gebrauch. So mit dem Print Shop erstellt sehen Deine Briefköpfe oder sonstigen „Druck"sachen sauber und professionell aus. Am oberen Rand kannst Du in großen und dekorativen Buchstaben Deinen Namen oder den Deiner Firma darstellen. Darunter kann leicht lesbar (in etwas kleineren Buchstaben) die Adresse oder ein Werbespruch aufgedruckt werden. Dieselben Optionen — eine große, dekorative und drei kleinere Zeilen — sind am unteren Rande gegeben. Darüber hinaus kann Dein Briefkopf noch Bilder oder ein Logo enthalten, die entweder aus der reichhaltigen Auswahl von Print Shop-Symbolen oder aus eigenem Entwurf mittels des Grafik Editors (siehe Kapitel 8) stammen können.

**Briefkopf wählen**

Du beginnst mit der Auswahl des Begriffes "Letterhead" im Hauptmenü und drückst Return. Du kreierst zunächst den oberen Rand und dann — in der gleichen Weise den unteren Rand.

**Grafik wählen (oben)**

Falls Du ein Logo oder ein sonstiges Bild am oberen Rand haben möchtest, so wähle eine Grafik aus — durch Namens- oder Nummernangabe bzw. von einer Datendiskette. Du gehst genauso vor wie in Kapitel 3 bei der Grafik-Auswahl der Grußkarte beschrieben. Falls keine Grafik gewünscht, bitte im Menü „No Graphic" angeben und Return drücken.

**Grafik Position festlegen**

Nach Auswahl der Grafik für den oberen Rand, kannst Du diese verschieden plazieren, die einzelnen Positionen werden am Bildschirm dargestellt und durch Return-Taste festgelegt.

**Schriftbild der Namenszeile festlegen**

In diesem Arbeitsgang bestimmst Du die dekorative Note Deiner Briefkopf-Information. Gehe genauso vor, wie bei der Schriftwahl der Grußkarten. (Du hast hier nun allerdings keine unterschiedlichen Schriftgrößen zur Verfügung). Falls oben gar keine Schrift erscheinen soll, wähle „No Font" und drücke Return.

**Namens- und Adresszeile festlegen**

Falls für oben eine Schriftart gewählt wurde, werden die Worte, die dargestellt werden sollen, eingegeben. Nach Abschluß der Namens- oder Wörtereingabe Return drücken. Wie bei der Grußkarte erlaubt das Eingabe-Fenster nur so viele Zeichen wie auf das Papier passen.

Die obere dekorative Zeile kann fett, in Umrissen oder 3-D dargestellt werden (CTRL-F) und rechts, links oder zentriert auf der Seite plaziert werden (CTRL-P). Wenn Du bereits Deine Grafik in die linke Ecke gestellt hast und entscheidest Dich auch bei der Namenszeile für die linke Position, wird sie dahinter gedruckt. Die drei darunter liegenden Zeilen werden mit Standart-Schrifttype ausgegeben (keine Wahlmöglichkeit) und ebenfalls durch CTRL-P plaziert.

**Hinweis:**

In vielen Fällen paßt eine Adresse in eine Zeile. Auf dem Bildschirm wird eine Adreßzeile in zwei Zeilen dargestellt. (Jedoch nur als eine ganze Zeile auf dem Papier gedruckt.) Mit Return kannst Du Adreßzeilen überspringen. Eine zusätzliche Note erhält Dein Briefkopf durch eine horizontale Linie, die den Briefkopf von dem Rest der Seite trennt. Nach der letzten Adresszeile wirst Du gefragt, ob Du diese Linie wünscht. Nach Auswahl bitte Return eingeben.

**Grafik wählen (unten)**

In der gleichen Weise wie oben beschrieben, kannst Du eine Grafik für den unteren Rand Deines Briefbogens festlegen. Falls Du neben der oberen keine Grafik am unterem benötigst, wähle „No Graphic" und drücke Return. Du kannst selbstverständlich oben und unten verschiedene Grafiken haben.

**Grafik Position**

Siehe oben. Nach der Auswahl Return drücken.

**Schriftbild festlegen (unten)**

Siehe oben. Nach der Auswahl Return drücken.

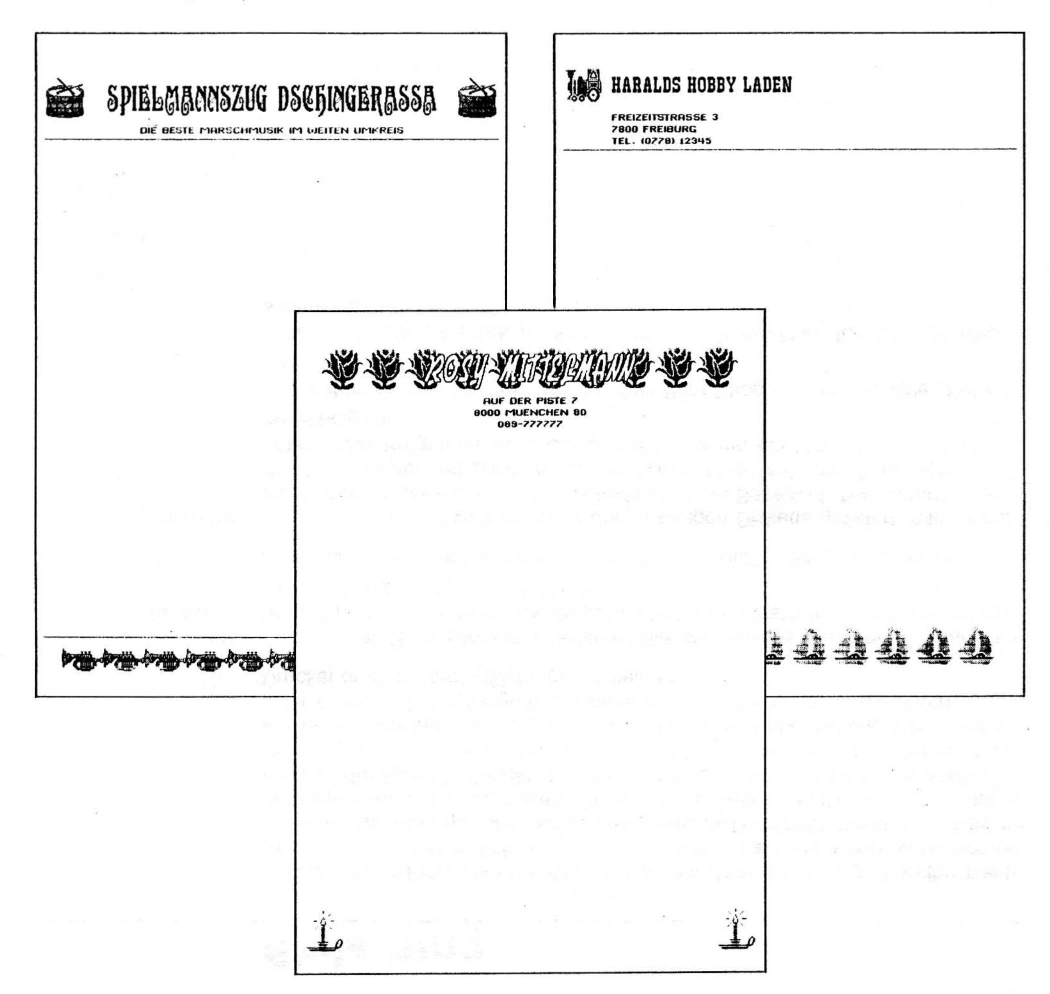
**Namens- und Adreßzeilen (unten)**

Wiederum die gleichen Möglichkeiten wie oben eine dekorative Zeile, drei Adreßzeilen. Du kannst in diese Zeilen irgendetwas eintragen oder sie überspringen.

**Briefkopf drucken**

Nach Abschluß des Entwurfes kannst Du Deine „Creation" ausdrucken lassen (durch das Briefkopf-Druck-Menü). Richte den Drucker sorgfältig auf Papieranfang aus (siehe Kapitel 5). Eine Idee: Du möchtest vielleicht mehrere Kopien eines besonders gut gelungenen Briefkopf-Entwurfes drucken. Damit kannst Du Dir einen Stapel Briefköpfe anfertigen, die Du später mit der Textverarbeitung beschreiben kannst.

**Beispiele:**



# 6. Banner

Der Print Shop ermöglicht Dir das Herstellen von Spruchbändern (Banner) in beliebiger Länge durch „Querausdrucken" von Buchstaben und Grafiken. Diese großen Worte und Bilder bringen Deine Nachricht ganz sicher „herüber". Die mit dem Print Shop erstellten Banner sagen auf perfekte Weise „Gute Reise", bereichern Geburtstagsfeiern oder heißen gute Freunde willkommen — auf eine Art und Weise, die sicher unvergeßlich bleibt. Diese Banner können jedoch auch auf eine Wohltätigkeitsveranstaltung hinweisen, für den Verkauf des eigenen Fahrrades werben oder die Fußball-Elf auf dem Sportplatz anfeuern. Sonderangebote und Ausverkäufe werden mit einem Print Shop-Banner ins rechte Licht gerückt.

**Banner anfertigen**

„Banner" im Haupt-Menü auswählen und Return drücken.

**Schriftbild wählen**

Treffe Deine Wahl auf die Dir nun ja schon vertraute Art (siehe Kapitel 3) und drücke Return. Alle acht Print Shop-Schriftarten sind möglich.

**Form der Schrifttypen**

Auch bei der Banner-Groß-Schrift können die Buchstaben ausgefüllt (fett) oder in Umrissen dargestellt werden. Drücke, nachdem Du Dich entschieden hast, Return.

**Nachricht eingeben**

Nun gibst Du die Worte ein, die auf Deinem Banner erscheinen sollen. Obwohl am Bildschirm immer zwei Eingabezeilen erscheinen, werden alle Wörter auf dem Banner hintereinander gedruckt. Wenn Deine Nachricht nicht ganz in dieses Eingabe„fenster" paßt, gib erst einmal soviel ein, wie möglich ist. Drucke dies so weit aus. Danach darfst Du den Drucker nicht weiterdrehen und auch den so weit gedruckten Teil Deines (längeren) Banners noch nicht abreißen. Du kannst nun den Rest auf einem zweiten Banner erstellen und „nahtlos" anschließend ausdrucken lassen. Auf diese Weise können noch mehrere „Abschnitte" einfach aneinandergehängt werden. Dabei können die einzelnen Teilstücke natürlich auch unterschiedliche Schriftbilder enthalten.

**Grafik auswählen**

Auch die „Jumbo"-Grafik für Dein Banner wird in exakt derselben Weise vorgenommen, wie im Grußkarten-Menü (siehe Kapitel 3) beschrieben. Du hast wiederum alle Print Shop-Grafiken zur Auswahl (Aufruf mit englischem Namen oder durch ihre Nummer — siehe beigefügte englische Referenzkarte) oder eigene Entwürfe von einer Datendiskette. Nach Deiner Wahl bitte Return eingeben.

**Grafik-Position auswählen**

Deine Grafik kann v o r, h i n t e r oder vor und hinter Deiner Nachricht gedruckt werden. Triff Deine Wahl und gehe mit Return zum Druck-Menü über.

Falls Du mehrere Grafiken in einem Banner miteinander kombinieren möchtest, kannst Du dies in der oben (siehe „Nachricht eingeben") beschriebenen Art des Anhängens von Teilstücken tun.



# 7. Bildschirm-Zauber (Screen Magic)




Dieser Programmteil Deines Print Shop ist ein leistungsfähiges Bildschirm-Druckprogramm (auch Hard Copy genannt) — und noch viel mehr! Bildschirm-Druckprogramm bedeutet, daß Dir mit „Screen Magic" Möglichkeiten gegeben sind, faszinierende kaleidoskopartige Grafiken auszudrucken.

Dies kann mit Fug und Recht als „Zauber" bezeichnet werden. Nur das zum Anfang: Selbst wenn Du noch nie etwas von Begriffen wie „Bit Map" oder „Bildschirm Dump" gehört hast, kannst Du eine Menge Spaß haben, unterschiedlichste und sehr interessante „Kunstwerke" mit dem Bildschirm-Zauber auszudrucken. Worte wie „Grafik-Programm" und „Intelligente Interface-Karte" dürfen Dir ebenfalls getrost fremd sein.

Der Bildschirm-Zauber hat eine Reihe von Bildschirm-Kaleidoskopen bereits eingebaut und „druckfertig"! Damit wird Dein Computer zum Mittelpunkt auf jeder Party. Du kannst die entstehenden Kaleidoskop-Eindrücke am Bildschirm „einfrieren" und sie jederzeit drucken! Mit oder ohne dekorativen Buchstaben und Worten überlagert.

Hinweis: Der Bildschirm-Zauber (Screen Magic) kann als wirklich eigenständiger Programmteil bezeichnet werden. Die Original-Print Shop-Grafiken oder die mit dem Editor erstellten eigenen Bilder können hier nicht eingefügt werden. Diese werden in einem anderen Druckverfahren erstellt. Umgekehrt können auch die mit Bildschirm-Zauber erstellten Grafiken nicht in anderen Print Shop-Funktionen benutzt werden.

**Bildschirm-Zauber richtig angewandt**

Wähle im Haupt-Menü Screen Magic und drücke Return. Der Programmteil wird von der Print Shop-Diskette eingeladen. Ein spezielles Menü mit fünf Funktionen erscheint.

| | |
|---|---|
| SEE KALEIDOSCOPES | Kaleidoskope betrachten |
| DRAW TEXT ON SCREEN | Bildschirm beschriften |
| GET SCREEN | Bildschirm in den Computer holen |
| SAVE SCREEN | Bildschirm abspeichern |
| PRINT SCREEN | Bildschirm drucken |

**Kaleidoskope**

Die Funktion See Kaleidoscopes gibt Dir einen Überblick über zwölf verschiedene Kaleidoskope. Du kannst sie in ihrem Entstehungsprozeß „einfrieren" und mit oder ohne überlagerten Text ausdrucken.

**Kaleidoskop 1**

Eine Vielfalt von elf pulsierenden Mustern, die betrachtet, „eingefroren" oder ausgedruckt werden können (siehe oben). Während Kaleidoskop 1 abläuft, kannst Du mit der Return-Taste zu den elf weiteren sich dauernd verändernden Mustern wandern. Mit der „Left Arrow"-Taste (Links-Pfeil) kannst Du ein Muster einfrieren, das dann im Computer-Speicher festgehalten wird und nachdem Du zum Screen Magic-Menü zurückgekehrt bist, mit den dort zu findenden Funktionen weiterbearbeitet werden kann.

**Kaleidoskop 2**

Dies ist eine sich laufend verändernde Serie von geometrischen Formen, die — wie die Muster in Kaleidoskop 1 — betrachtet und — zur weiteren Bearbeitung — eingefroren werden kann. Im Unterschied zu K. 1 hat bei K. 2 allerdings das Drücken von Return keine Wirkung auf Farbe und Form.

Hinweis: Es kann immer nur ein Bildschirm-Inhalt im Computer-Speicher abgelegt werden. Andernfalls erinnert sich Dein Computer immer nur an das zuletzt (!) abgelegte Kaleidoskop (Nr. 1 oder 2).

**Beschriften**

Du kannst in die vom Bildschirm-Zauber erzeugte Grafik eine Nachricht „einblenden". Falls Du Dich für die Möglichkeit „Blanked Screen" entscheidest, wird Deine selbst erzeugte Grafik wieder gelöscht und nur die Nachricht gespeichert. Treffe Deine Wahl und drücke Return.

**Schriftbild wählen**

Alle acht dekorativen Schriftarten des Print Shop stehen Dir zur Verfügung. Wähle die, die Dir gefällt, aus und drücke Return.

**Nachricht eingeben**

Nach Deiner Schriftwahl erscheint ein Eingabe-Fenster auf dem Bildschirm. Schriftgröße und Anzahl der Buchstaben hängen von der gewählten Schrifttype ab, da diese in ihrem Platzbedarf verschieden sind. Mit Drücken von CTRL-I erhältst Du Informationen über Editor-Kommandos, die Du nun benutzen kannst (siehe hierzu auch Kapitel 3). Beachte: 3-D ist hier nicht möglich.

**Text von oben nach unten ausrichten**

Nach der Texteingabe erreichst Du durch ein/mehrfaches Drücken der Return-Taste das Ende des Eingabe-Fensters. Falls Du die obere und untere Eingabezeile nicht beide benutzt hast, wird Dir die Frage „Center Text Top to Bottom“ gestellt, die Du mit „Yes“ zu beantworten hast, falls Du eine entsprechende Ausrichtung von oben nach unten haben möchtest.

**Textdarstellung auf dem Bildschirm**

Wenn alle vorangegangenen Schritte abgeschlossen sind, wird Dein Text in den Speicher Deines Computers überstellt. Ebenso auf dem Bildschirm sichtbar! Dieser sehr interessant zu beobachtende Vorgang dauert einen kurzen Augenblick. Dieser Vorgang entspricht etwa dem Thinking, das beim Drucken in allen anderen Programmteilen des Print Shop zu sehen ist. Nur hier kannst Du den Vorgang selbst direkt am Bildschirm mitverfolgen, was Dir Spaß machen wird! Wenn der Text komplett auf den Bildschirm übertragen wurde, kannst Du mit Return weitergehen und den fertigen Bildschirm ausdrucken lassen (siehe unten).

**Bildschirm holen**

Mit dieser Funktion kannst Du Dir ein Bildschirm-Abbild, das mit dem Bildschirm-Zauber erstellt wurde, in den Speicher Deines Computers holen. Danach kannst Du (wie oben beschrieben) mit oder ohne Text-Eindruck abdrucken. Um einen Bildschirm, der vorher abgespeichert (SAVE) wurde, von einer Diskette einzulesen, mußt Du diese in Dein Diskettenlaufwerk einlegen. Nach korrekter Eingabe des Namens, den Du Dir mit Hilfe der Return-Taste aus einer Liste aller auf der Datendiskette abgelegten Bilder anzeigen lassen kannst, wird die Grafik in den Computer eingespeichert.

Hinweis: Mit anderen Programmen erstellte Bildschirm-Grafiken kannst Du nicht einlesen, um sie mit Bildschirm-Zauber zu benutzen. Das liegt an den großen Unterschieden bei Grafikprogrammen beim Commodore C64.

**Bildschirm sichern (SAVE SCREEN)**

Mit dieser Option wird eine Bildschirmgrafik, die sich im Speicher Deines Computers befindet, auf eine Daten-Diskette abgespeichert.

Dies kann ein besonders gelungenes „eingefrorenes“ Kaleidoskop (evtl. um eine „Inschrift“ ergänzt) oder auch nur eine Schrift vor leerem Hintergrund sein, an der Du besonders Gefallen gefunden hast.

Zur Benutzung bitte SAVE SCREEN auswählen und Return drücken.

Der aktuelle „Bildschirm“ aus Deinem Speicher erscheint nun. Nach nochmaligem Drücken von Return wirst Du vom Computer gefragt, ob Du eine formatierte Datendiskette ins Laufwerk eingelegt hast. Danach gibst Du den Namen für die Datei ein, wobei die Regeln für die Benennung von Dateien (siehe Kapitel 11) zu beachten sind. Nochmal Return und Dein Bildschirm ist unter einem eigenen Dateinamen gesichert!

**Diskette formatieren**

Hast Du gerade keine formatierte Diskette zur Hand, kannst Du sie mit dem Print Shop-Programm erst formatieren. Dazu ist — nach Einlegen der Diskette — den Bildschirmangaben zu folgen.

**Bildschirm drucken (PRINT SCREEN)**

Du kannst eine Bildschirm-Grafik, die gerade im Speicher steht, ausdrucken. Nach Auswahl von Print Screen im Menü des Bildschirm-Zaubers bitte Return drücken. Der Inhalt Deines Computerspeichers (also die zuletzt bearbeitete oder vorher mit Get Screen eingeladene Grafik) erscheint auf dem Bildschirm. Einfach weiter mit Return!

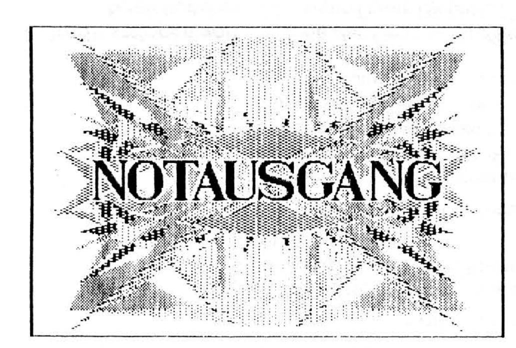
**Bild ausdrucken**

Bilder aus dem Bildschirm-Zauber kannst Du mit „normalem oder umgekehrtem" („reverse") Kontrast ausdrucken. Im ersten Falle werden auf dem Bildschirm hell dargestellte Konturen gedruckt, ansonsten erscheinen die dunklen Bildschirmflächen auf dem Drucker. Triff Deine Wahl und drücke dann Return.

**Rand drucken**

Du kannst einen „Rahmen" um Deine Grafik zeichnen lassen. Im Gegensatz zu den anderen Programmteilen des Print Shop (Grußkarte, Briefkopf, . . .) gibt es hier nur eine Art der Umrandung. YES oder NO eingeben und Deine Grafik ist druckfertig!

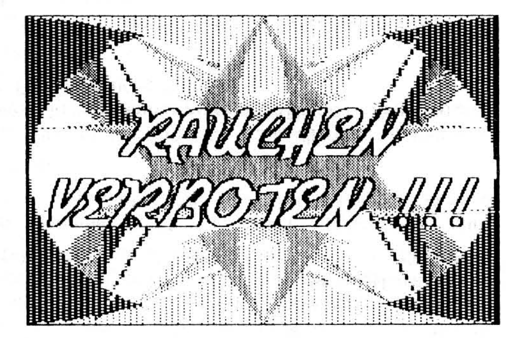
**Beispiele:**



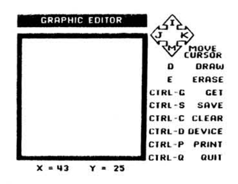






# 8. Grafik Editor




Der Grafic Editor Deines Print Shop erlaubt Dir das Ändern von Grafiken, die auf der Programm-Diskette enthalten sind sowie das völlige Neuentwickeln von eigenen Grafiken mit der Tastatur, dem Joystick oder dem KoalaPad. Nachdem Du Deine so erstellten Grafiken auf einer Diskette gesichert hast, kannst Du sie in völlig selbst entwickelten Grußkarten, Briefköpfen und Schildern einsetzen. Diese Grafiken können genau wie die fertig mitgelieferten in kleinem, mittlerem und großem Format und in Karo- oder versetztem Muster bzw. Deinem persönlichen Layout verwendet werden — es liegt ganz bei Dir.

### Grafik Editor im Einsatz

Wähle im Print Shop-Menü den Programmteil „Graphic Editor" aus. Nach Drükken von Return erscheint der Graphic Editor.

Auf der rechten Bildschirmseite sind alle Editor Kommandos, die Du mit der Tastatur benutzen kannst, aufgelistet. Der große rechteckige Kasten stellt Dein Eingabefenster, in dem Du arbeitest, dar. Der blinkende Cursor in der Mitte des Fensters stellt gewissermaßen die Spitze Deines „Zeichenstiftes" dar. Schließlich befinden sich am unteren Rand des Bildschirmes noch die X- und Y-Koordinaten des Cursors. Damit kannst Du den Cursor sehr genau auf dem Bildschirm führen. Zum Beispiel kannst Du einfach mitzählen, wenn senkrechte Striche exakt 5 Pixels (Bildpunkte) voneinander parallel verlaufen sollen.

### Grafik zeichnen

Dies geht einfach, indem Du den Cursor mit Hilfe der Tastatur, Joystick oder KoalaPad auf dem Bildschirm wandern läßt. Dabei kann mit und ohne Ausführung der eigentlichen Zeichenfunktion (dots on/off) „gefahren" werden. In der Bedienung der jeweiligen Zeichen„geräte" gibt es natürlich kleine Unterschiede.

### Tastatur

Cursorbewegungen werden mit der links/rechts CRSR-Taste bzw. mit der „Up Arrow"-Taste (oder den Tasten I, J. K und M) ausgeführt. Drücke D (für „draw") zum Zeichnen und E (für „erase") zum Löschen von Punkten. Dieser Vorgang wird so oft wie nötig an den gewünschten Bildschirmstellen wiederholt.

### Joystick

Dein Joystick muß an Port Nr. 2 angeschlossen sein. Du bewegst den Cursor, indem Du den Joystick nach rechts/links, oben/unten oder diagonal führst. Um zu Zeichnen, brauchst Du nur mit dem Cursor an die gewünschte Stelle zu fahren und dann die D-Taste zu drücken. Daraufhin kannst Du durch Drücken des Feuerknopfes zeichnen. Zum Löschen gehst Du durch Drücken der E-Taste in den Lösch-Modus. Durch Drücken des Feuerknopfes und Joystickbewegungen kannst Du nun gezeichnete Linien wieder „ausradieren".

### KoalaPad

Dein KoalaPad muß an Port Nr. 2 angeschlossen sein. Mit dem zugehörigen Stift kannst Du nun über das KoalaPad „fahren" und bei entsprechend festem Draufdrücken zeichnen. Einen Punkt (an der augenblicklichen Cursor-Position) zeichnet man mit dem linken Knopf. Mit dem rechten Knopf können Punkte gelöscht werden. Herunterdrücken des entsprechenden Knopfes zeichnet/löscht eine Linie.

Falls das KoalaPad erst nach dem Programmstart angeschlossen wurde oder sonst irgendwie nicht richtig arbeitet, solltest Du durch CTRL-D (für „device") die Steuerung neu aktivieren.

### Kommandos des Grafik Editors

Die auf der rechten Bildschirmseite dargestellten Kommandos des Grafik Editors arbeiten folgendermaßen:

CTRL-G GET

Diese Funktion stellt Dir eine Grafik aus der Print Shop-Sammlung oder von einer eigenen Datendiskette in das Eingabefenster.

Hinweis: Nur Grafiken, die mit dem Print Shop Grafik Editor erstellt wurden, können bearbeitet werden, nicht jedoch mit anderen Grafikprogrammen erstellte Bilder oder Bildschirm-Zauber (Screen Magic).

CTRL-S SAVE

Hiermit kannst Du Deine selbsterstellten Grafiken auf einer formatierten Standard-Diskette abspeichern. Du mußt allerdings die Regeln der Namensgebung von Dateien (RULES FOR NAMING FILES, siehe Kapitel 11) beachten. Beachte, daß Du für jede Grafik einen eigenen eindeutigen Namen haben mußt. Hast Du keine formatierte Diskette zur Hand, erhältst Du die Möglichkeit, dies noch zu erledigen.

Hinweis: Bevor Du eine selbsterstellte Grafik in anderen Print Shop-Programmteilen benutzen kannst, mußt Du sie erst mit SAVE auf einer Diskette abspeichern.

CTRL-C CLEAR (Löschen)

Der Editor-Bildschirm wird gelöscht. Um auch sicherzustellen, da Du hier nicht versehentlich alles löschst, wirst Du noch einmal gefragt, ob Du diese Funktion auch wirklich ausführen möchtest. Falls ja, drücke Return.

CTRL-D DEVICE (Gerät)

Hiermit erkennt das Programm einen Joystick oder ein KoalaPad, das erst nach dem Programmstart angeschlossen wurde.

CTRL-P PRINT (Drucken)

Mit CTRL-P wird die augenblickliche im Eingabefenster stehende Grafik ausgedruckt. Damit erhältst Du einen sofortigen Eindruck, wie Deine Grafik auf dem Papier erscheint.

CTRL-Q QUIT (Verlassen)

Wenn Du den Programmteil Grafik Editor verlassen möchtest, mußt Du diese Funktion eingeben. Vor dem Verlassen mußt Du aber unbedingt Grafiken, die Du erhalten möchtest, abspeichern. Sonst sind sie verloren. Nur die Standard-Grafiken aus der Print Shop-Sammlung brauchen nicht abgespeichert zu werden, da sie auf der Programmdiskette permanent gesichert sind.

**Modifikationen von bestehenden Grafiken**



Eine der Original-Grafiken aus der Print Shop-Sammlung kannst Du modifizieren, wenn Du sie Dir mit CTRL-G (für „get“) ins Eingabefenster holst. Du kannst dies entweder durch Eingabe ihres Namens, ihrer Nummer tun oder eine Grafik von einer Datendiskette einlesen. Versuche zunächst einmal, vorhandene Grafiken aufzurufen („GET“) und sie dann leicht zu verändern. Zeichne Augen in den Totenkopf. Füge weitere Kerzen zum Geburtstagskuchen hinzu. Der Grafik Editor erlaubt Spaß und Kreativität auch ohne daß Du ganz von vorne anfangen mußt.

**Vorschläge für eine gute Zeichentechnik**

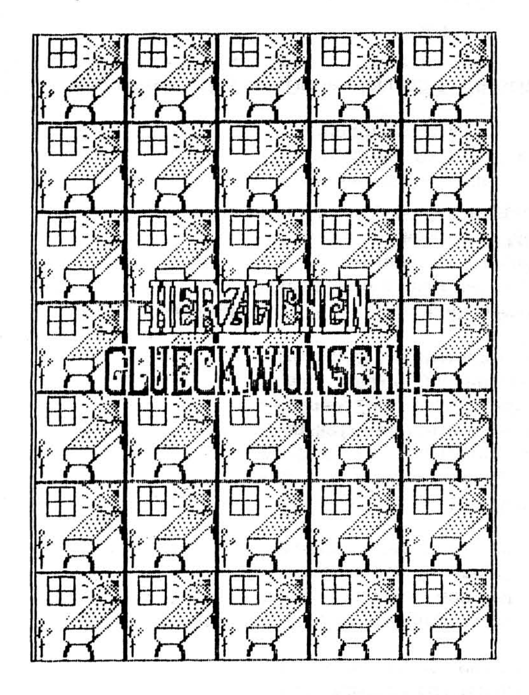
Es ist sehr nützlich, sich die vorhandenen Grafiken einmal genauer anzusehen und ihre Zeichentechnik zu studieren. Hieran kannst Du sehr schön erkennen, was zu guten Ergebnissen führt. Beachte bei Deinen eigenen Designs ein paar Punkte:

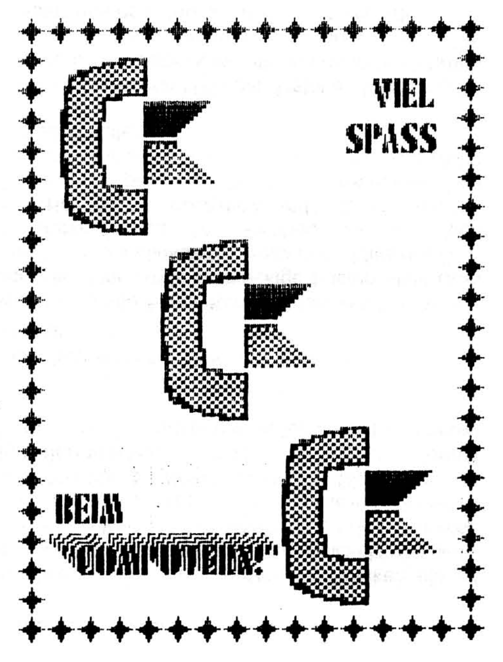
Wenn Du Grafiken mit Buchstaben mischst, solltest Du größere schwarze Flächen vermeiden. Dagegen erhältst Du unter Verwendung von Schattierungsmustern (durch mehr oder weniger dicht gestaffelte Punkte) zufriedenstellende Ergebnisse.

Versuche, das Eingabefenster so weit wie möglich auszufüllen. Deine Grafiken werden dadurch größer und erhalten den sehr gut aussehenden „Schindel“effekt.

Versuche kleine, abstrakte Formen zu kreieren, die Du dann als Hintergrundmuster verwenden kannst. Achte dabei besonders auf gleiche Übergangsstellen an den Seiten, so daß Du schöne, zusammenhängende und verschachtelte Muster erhältst.

**Beispiele:**



# 9. Kreative Ideen

Beim Print Shop sind Deiner Kreativität keine Grenzen gesetzt. Wir sind ganz sicher, daß Du Dir ganz eigene, kreative Möglichkeiten erschließen wirst. Nachfolgend nur ein paar Anregungen, mit denen Du die unbegrenzten Möglichkeiten kennenlernen kannst.

**Mehrfarbige Karten und Schilder**

Mehrfarbig mit dem Print Shop zu arbeiten, ist überhaupt nicht schwer, wenn Du ein mehrfarbiges Farbband besitzt. Du kannst ganze Stücke in einer bestimmten Farbe herstellen oder unterschiedliche Farben für Grafik, Rand und Schrift einsetzen.

Wenn Du einen mehrfarbigen Druck erstellst, solltest Du bei der Karte oder dem Schild erst einmal mit dem Rand beginnen. Vor dem Ausdruck ist genau wie beim „normalen" Drucken auf korrekte Papier-Justage zu achten. Nach dem Druck des Rahmens mußt Du das Farbband auf eine neue Farbe umschalten. Nun kannst Du entweder das Papier wieder bis zur Druckerstartposition zurückdrehen oder von neuem einspannen (hierbei muß ein freies Blatt an dem für den Ausdruck vorgesehenen Blatt hängen, um exakte Führung in der Drucker-Transportwalze zu gewährleisten). Nun kannst Du mit dem neuen Band eine Grafik oder eine Schrift ausdrucken. Siehe auch unter „Drucker Tips" in Kapitel 10 nach.

**Zweifarbige Banner**

Diese kannst Du dadurch erzeugen, indem Du die Schrift beim ersten Druckdurchlauf in der „Fettdruck"-Form und beim zweiten Durchlauf — mit geändertem Farbband — in der „Umriss"-Form ausdruckst. Auch hier kommt es auf die äußerst exakte Justage an. Zur Papierrückstellung nach dem ersten Druckvorgang kannst Du wieder die oben beschriebenen Möglichkeiten wählen.

**Colorieren mit Pastell- oder Farbstiften**

Einige Grafiken, wie z. B. Rose und Weihnachtsbaum, laden von sich aus zu weiterer kreativer Arbeit mit Pastell- oder Filzstift ein. Druckst Du die Grafiken im Banner-Modus aus und colorierst sie dann, erhältst Du eine entzückende, bunte Grafik-Sammlung.

**Notiz-Zettel**

Nachdem Du Briefköpfe entwickelt und gedruckt hast, kannst Du Dir sehr leicht mit einem Fotokopierer, der verkleinern kann, individuelle Notizzettel herstellen.

**Namensschilder und Abzeichen**

Schrift und Grafiken können hierzu aus den gefertigten Werken ausgeschnitten werden.

**Hausnummern**

Große, gut lesbare Ziffern, die Du im Banner-Modus Deines Print Shops ganz einfach erstellen kannst, in einem Fenster oder an der Haustür aufgehängt, geben Deinem Haus eine persönliche Note. Deine Freunde werden staunen.

**Farbige Briefbogen**

Auch im Briefbogen kannst Du die oben beschriebene Technik mit einem farbigen Druckband ausprobieren. Mit den schwarzen Buchstaben Deines Briefes ergibt sich ein sehr reizvoller Effekt.

# 10. Drucker-Tips

**TU's und TU's nicht**

Beim Einsitz erweist sich die Beachtung folgender Hinweise als sehr hilfreich:

Hinweis: Drucker immer anschließen und einschalten bevor der Computer eingeschaltet ist. Während des Arbeitens mit dem Print Shop weder Diskettenlaufwerk noch Drucker ausschalten.

**Papier einlegen**

Hierzu solltest Du bitte alle Hinweise in Deinem Drucker-Handbuch genau durchlesen und beachten.

**Papier justieren**

Falls Deine Karten und Schilder nicht genau horizontal auf dem Papier erscheinen, ist dies der Beweis, daß das Papier in Deinem Drucker noch sorgfältig ausgerichtet werden muß. Dazu hilft Dir der Paper Position-Test (siehe Kapitel 3). Laß es ruhig auf ein paar Versuche ankommen.

Hinweis für VIC 1525 und 801 (Seite B): Hier gibt es keinen Paper Position Test (siehe Kapitel 3).

**Checkliste vor dem Drucken**

Versichere Dich vor dem Drucken, daß

1. das System richtig angeschlossen ist
2. das richtige Druckerkabel verwendet wird
3. der Drucker eingeschaltet ist
4. der Drucker auf „On-line" („selected") geschaltet ist
5. die Traktorwalze vorhanden ist
6. Papier richtig justiert ist

Hinweis für Commodore VIC 1525 und 801 (Seite B): Schritt 4 und 5 der Checkliste überspringen.

**Wärme-entwicklung**

Durch massenhaften Ausdruck kann sich der Druckkopf Deines Druckers überhitzen. Eine gute Idee ist es daher, bei entsprechenden Druckmengen, Deinem Drucker ab und zu eine Pause von ein oder zwei Minuten zum Abkühlen zu gönnen. Besonders bei langen Bannern kann dies auftreten. Auch wenn Du einen gepufferten Drucker verwendest, besteht wegen der nicht mehr vorhandenen natürlichen Pausen die Gefahr des Überhitzens.

**Mehrfachkopien**

Wenn Du große Mengen von Einladungen, Grußkarten oder Flugblättern benötigst, bietet sich natürlich auch die Möglichkeit, von einem Original sehr gute Fotokopien anzufertigen. Sie sind heute bei hoher Qualität bereits für wenig Geld in Kopier-Shops zu haben.

**System Setup**

Nachdem Du Setup durchgeführt hast und sicher bist, daß das System einwandfrei läuft, solltest Du an Deiner Print Shop-Diskette einen Schreibschutz anbringen.

**Drucker-Lärm**

Wenn Dein Drucker über die Papier-Perforation druckt, kommt es insbesondere beim VIC 1525 manchmal zu einer ungewöhnlichen Geräuschentwicklung, was jedoch normal ist.

**DIP Schalter**

Wenn Du an Deinem Drucker ein Fehlverhalten feststellst oder wenn ein Drucker bzw. eine Interface-Karte nicht mit dem Print Shop arbeiten, obwohl sie angegeben sind (Verpackung oder Setup-Menü), kann dies an einer Verstellung der DIP-Schalter Deines Druckers oder Deiner Interface-Karte liegen. Sorge anhand des Drucker-Handbuches für die richtige Einstellung.

Hinweis für Commodore VIC-1525 und 801 (Seite B): der Schalter T/5/4 auf der Rückseite muß auf 4 stehen.

**Im Falle ... Drucker reagiert nicht**

Drucker einschalten, auf Online (Select) schalten und richtig mit dem Computer verbinden. Jede Abdeckung oder Haube muß korrekt geschlossen sein. Mit Hilfe der betreffenden Handbücher sicherstellen, daß Drucker und Interface-Karte richtig eingestellt sind. Gehe ggfs. nochmals ins Print-Shop-Setup Menü und überprüfe alle Angaben.

**Drucker reagiert merkwürdig**

Gehe zum Print Shop-Hauptmenü zurück und prüfe Setup. Falls der Drucker nicht mit Drucken aufhört, kurz aus- und einschalten. Falls die DIP-Schalter verstellt sind, benutze das Handbuch, um sie korrekt einzustellen. Bei diesem Vorgang sind Drucker und Computer unbedingt auszuschalten. Beim Einschalten kommt der Drucker zuerst dran!

Falls Dein Drucker während des Ausdruckens von Grafiken Zeilen überspringt, muß der „Automatic linefeed switch" (automatische Zeilenschaltung) ausgeschaltet werden. Drucker und Computer aus- und ein- (Drucker zuerst!) schalten und neuer Versuch!

**Über Druck-Qualität Drucker**

Da jeder Drucker ein ganz besonderer Fall für sich ist, kannst Du den Print Shop nur mit den auf der Verpackung aufgeführten Druckern problemlos einsetzen.

Beste Resultate kann man vom Print Shop erwarten, wenn Matrixdrucker mit einer Auflösung von 120 x 72 Punkte pro Zoll (Inch) eingesetzt werden, wie z. B. der Epson oder Star Gemini. Aber auch mit Druckern, wie dem C. Itoh oder dem NEC 8023A, mit einer Auflösung von 120 x 72 Punkte pro Zoll werden zufriedenstellende Ergebnisse erzielt.

Der OKIDATA 92 und 93 mit ihrer speziellen Grafikauflösung produzieren Ergebnisse von geringerer, in den meisten Fällen aber auch noch ausreichender Qualität. In bestimmten Situationen ist der Einsatz der kleinsten Schrifttypen nicht mehr akzeptabel (so zum Beispiel die Widmungszeile auf der Rückseite der Grußkarte).

**Farbbänder**

Du solltest immer nur mit frischen Farbbändern arbeiten. Abgenutzte Farbbänder wirken sich sehr negativ auf die Qualität aus. Das Farbband also rechtzeitig auswechseln!

**Farbiges Papier**

Wenn Du das teure, durchgefärbte Papier (einige Bogen sind beim Kauf in der Print Shop-Verpackung enthalten) benutzt, solltest Du zur Vermeidung von Abfall Normalpapier als Führungsbogen benutzen. Diesen mit Klebestreifen einfach an den zum Druck vorgesehenen farbigen Papierbogen ankleben.

# 11. Technische Hinweise

**Interface-Karten**

Parallelschnittstellen für Drucker arbeiten — auch wenn sie nicht auf der Verpackung aufgeführt sind — dann, wenn eine der folgenden Bedingungen erfüllt ist:

1. Falls die Software einen „Transparent Mode" mit AUTO-LF aus beinhaltet: Über Data Channel lassen sich anders eingestelle DIP-Schalter auf Sekundär-Adresse 5 überschreiben.
2. Falls „Transparent Mode" über die DIP-Schalter so eingestellt werden kann, daß die Software diesen nicht überschreiben kann.

**Bildschirm-Zauber**

Beim Bildschirm-Zauber (Screen Magic) werden das entstandene Kaleidoskop und auch die Schrift in einem sogenannten Bit-Muster-Verfahren auf der Diskette abgespeichert. Farbinformationen werden daher nicht gespeichert. Die gesicherte Datei ist ein 8 K großer Speicherbereich, der an der Speicherstelle HEX4000 beginnt. Jeder Bildschirmabdruck belegt bis zu 32 Sektoren auf Deiner Diskette.

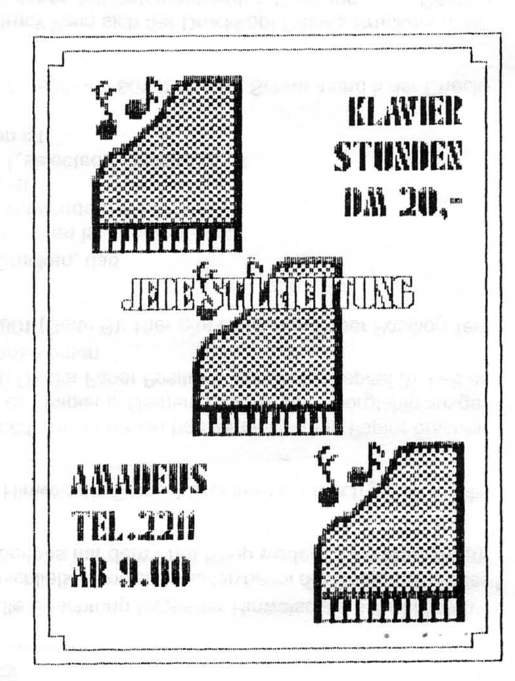
**Regeln für die Benennung von Dateien**

Jedesmal, wenn ein Bildschirm-Abbild oder eine selbst erstellte Grafik abgespeichert werden soll, muß sie gemäß nachfolgender Regeln mit einem eindeutigen Namen versehen werden:

1. Der erste Buchstabe muß alphabetisch sein (A—Z)
2. Dateinamen dürfen weder „ noch Komma enthalten
3. Es sind nur 15 unterscheidbare Zeichen zulässig.

# 12. Weitere Beispiele



**AL CAPONE INKASSO AGENTUR**

ZUR FLUESSIGEN QUELE 17. 1111 ZASTERAB

UNSER MOTTO: ZAHL' MER JETZT !

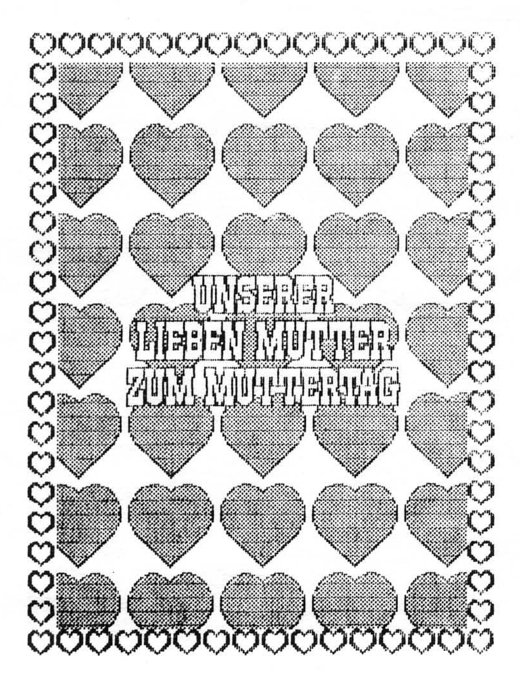
**VON ELISABETHS SCHREIBTISCH**






EINLADNG
ZUM MARTINSGANS-ESSEN


LIEBE ELLEN,
WIR FREUEN UNS
AUF DEINEN BESUCH
AM MARTINSTAG
BEI UNS
ZU HAUSE.
HERZLICHST


UNSERER
LIEBEN MUTTER
ZUM MUTTERTAG


DU BIST DIE
ALLERBESTE MUTTER
AUF DER WELT
IN LIEBE
DANIELA

**Deutsche Übersetzung von Grafiknamen**

Triff Deine Auswahl zwischen Grußkarte, Schild, Briefkopf oder Spruchband im Hauptmenü Deines Print Shop. Wenn Du im Menü die Stelle Choose a Graphic (Grafikauswahl) erreicht hast, folge einfach der Bedienerführung. Bezugnehmend auf die beigefügte Grafik-Referenzkarte kannst Du nun sowohl von Seite A (Aufkleber nach oben) oder Seite B (Aufkleber nach unten) Deiner Programmdiskette aus einer großen Anzahl ganz entzückender Grafiken wählen. Diese werden durch genaue Angaben ihres englischen Namens aufgerufen, den Du aus der beigefügten englischen Referenzkarte entnehmen kannst. Bei falscher Schreibweise meldet Dein Computer, daß er die Grafik nicht finden kann. Letzteres kann allerdings auch auftreten, wenn Deine Diskette nicht richtig im Laufwerk eingelegt ist. Zur besseren Orientierung erhältst Du nachfolgend hinter der Nummer, die genau den Nummern der mitgelieferten Grafiken entspricht, die deutsche Übersetzung.

1. Geburtstags-Kuchen
2. Herz
3. Glocken
4. Geschenk-Karton
5. Klapperstorch
6. Prüfungs-Kandidat
7. Kürbis
8. Lüster
9. Weihnachtsbaum
10. Siegerkranz
11. Rose
12. Amor, der Liebesschütze
13. Nikolaus
14. Eiskrem
15. Kaffee-Tasse
16. Champagner
17. Kerzen-Ständer
18. Glühbirne
19. Sonnenschein
20. Weltall
21. Klavier
22. Trommel
23. Trompete
24. Musik
25. Zylinderhut
26. Totenkopf
27. Segelboot
28. Oldtimer
29. Lokomotive
30. Rakete
31. Haus
32. Geld-Sack
33. Computer
34. Diskette
35. Waage
36. Roboter
37. Wecker
38. Fragezeichen
39. Yin-Yang
40. Papier und Feder
41. Hund
42. Katze
43. Teddy-Bär
44. Schildkröte
45. Schwein
46. Hase (Bunny)
47. Pinguin
48. Taube
49. Schmetterling
50. Gänsebraten

Nr. 51—60:
Muster A—J

# Garantie

Unsere Qualitätsprodukte sind geprüft und werden fehlerfrei ausgeliefert. Dieses Produkt kann bei Material- und/oder Herstellungsfehlern umgetauscht werden. Durch unser Produkt werden keine Rechte Dritter, noch sonstige Schutz- und Leistungsrechte verletzt.

Der Hersteller übernimmt keine weitergehende Haftung (z. B. für spezielle und/oder Folgeschäden).

# Einleitung

Das zu Ihrem Programm The Print Shop mitgelieferte Bedienungs-Handbuch enthält eine schrittweise Anleitung, weitestgehend unabhängig vom verwendeten Computertyp. Dort, wo auf die speziellen Eigenschaften des Computersystems eingegangen werden muß, finden Sie in dieser Referenzkarte alle notwendigen Hinweise für **Apple II+II/e/IIc** und **Atari,** während im Handbuch auf **Commodore 64** Bezug genommen wird. Die darin enthaltenen Hinweise auf Commodore-kompatible Drucker und das ganze Kapitel 11 sind für alle Apple und Atari ebenfalls nicht relevant. Die gezeigten Beispiele können sich je nach Computertyp und Drucker qualitativ geringfügig unterscheiden.

**Hinweis**
**... für Apple**

Im Kapitel „Richtig anfangen" erfahren Sie, wie man das Programm lädt und Print Shop für Ihren speziellen Drucker aufsetzt. Vor dem erstmaligen Arbeiten ist eine simple „Setup"-Folge zu durchlaufen.

Neben Tastatur und Joystick kann auch das KoalaPad eingesetzt werden.

**... für Atari**

Die Atari-Version wird auf einer doppelseitigen Diskette geliefert. Alle Grundfunktionen inklusive der Grafiken befinden sich auf Seite A (Aufkleber nach oben), die Schriftmuster und der Programmteil Screen Magic auf Seite B (Aufkleber nach unten). Das Programm weist Sie darauf hin, wenn ein Umdrehen der Diskette notwendig ist.

Vor dem erstmaligen Arbeiten mit dem Print Shop muß eine simple „Setup"-Folge durchlaufen werden (s. o.).

Neben Tastatur, Joystick und KoalaPad kann auch das Atari „Touch Tablet" eingesetzt werden.

# Print Shop

# Referenzkarte

## für Apple II +/IIe/IIc und Atari

Broderbund Software

Der Print Shop ist ein bemerkenswertes Programm mit völlig neuartiger Bedieneroberfläche, so daß man wirklich keinerlei Vorkenntnisse in Bezug auf Computer braucht. Das Programm macht alles Notwendige selbst und leitet den Bediener an! Neben dem Bedienungs-Handbuch, in dem an einigen Stellen beispielhaft auf den Computer **Commodore 64** eingegangen wird, finden Sie hier spezifische Informationen über den Einsatz des Print Shop auf **Apple II+/IIe/IIc** und **Atari.** Setzen Sie diese Referenz-Karte in Ergänzung zu Ihrem Bedienungs-Handbuch ein.

**Hinweis:** Ihr Print Shop-Programm wird noch interessanter und vielseitiger durch die neue Programmserie Print Shop Graphics Library. Die erste Diskette für Apple und Commodore 64 (im Juni 85 auch für Atari) mit meisterhaften, neuen Grafiken für alle erdenklichen Einsatzmöglichkeiten ist bereits erschienen! Fragen Sie bei Ihrem Computerhändler nach!

# 1. Richtig anfangen

**Was Sie brauchen**

- Apple II+/IIe/IIc (mindestens 48K Speicher) oder Apple III im Emulation Mode
- Diskettenlaufwerk
- TV-Gerät oder Monitor
- Drucker und Drucker-Interface (auf der Verpackung finden Sie eine Liste der Drucker, die Sie mit Print Shop benutzen können)
- Drucker-Papier

Zusätzlich möglich:
- Joystick oder KoalaPad
- Farbiges Druckerpapier und Briefumschläge
- Farbiges Druckband

oder
- Atari Computer (mindestens 48K Speicher)
- Diskettenlaufwerk
- TV-Gerät oder Monitor
- Drucker und Drucker-Interface (auf der Verpackung finden Sie eine Liste der Drucker und Interface-Karten, die Sie mit Print Shop benutzen können)
- Drucker-Papier

Zusätzlich möglich:
- Joystick, KoalaPad oder Atari „Touch Tablet“
- Leerdisketten zum Abspeichern selbst erstellter Grafiken
- Farbiges Druckerpapier und Briefumschläge
- Farbiges Druckband

**Atari richtig anschließen**

Entfernen Sie vor dem Programmstart alle Steckmodule aus Ihrem Computer, da sonst der Print Shop nicht richtig anlaufen kann.

Beim Einsatz von Druckern und Interface-Karten ist auf die Verpackungshinweise zu achten, um eine einwandfreie Arbeitsweise zu erreichen. Beachten Sie bitte die Anweisungen der entsprechenden Geräte beim Anschluß an das System.

**Programm starten ... beim Apple**

Achten Sie beim Einlegen der Diskette (Aufkleber nach oben!) darauf, daß Sie die Diskette an der Lasche festhalten und die Lasche dabei nach oben halten.

In der folgenden Reihenfolge vorgehen: Schalten Sie den Monitor ein. Schalten Sie den Computer ein. Das rote Licht am Laufwerk leuchtet auf. In diesem Moment wird ein Teil des Print Shop von der Diskette in den Computer geladen.

**... beim Atari**

Legen Sie Seite A (Aufkleber nach oben!) in Ihr Laufwerk ein. Gehen Sie nun in der folgenden Reihenfolge vor: Schalten Sie den Monitor ein. Schalten Sie Ihren Drucker ein, (im Falle des Atari 850 schalten Sie nun das Interface ein). Nun schalten Sie Ihren Computer ein. Beim Einsatz eines Atari 600XL oder 800XL müssen Sie beim Einschalten die Option-Taste gedrückt halten, bis das Wort „Loading“ auf dem Bildschirm erscheint. Die rote Kontrolleuchte Ihres Diskettenlaufwerkes leuchtet auf. Nun wird ein Teil des Programmes geladen, die rote Lampe bleibt während des Ladevorgangs angeschaltet. Der Print Shop ist betriebsbereit, wenn die Kontrollleuchte erlischt.

**Hinweis: Es ist wichtig, den Drucker vor dem Computer einzuschalten, da sonst Ihr Print Shop fehlerhaft arbeiten könnte.**

**System einrichten (System Setup)**

Damit der Print Shop mit Ihrem ganz speziellen System arbeiten kann, müssen Sie ihm einige Informationen mitteilen. Daher ist beim ersten Programmstart im Hauptmenue „Setup“ hell dargestellt. Mit Return gelangen Sie in die Setup-Folge.

**... beim Apple**

Dem Programm muß mitgeteilt werden, mit welchem Apple-kompatiblen-Drucker (siehe Verpackung) gearbeitet werden soll. Sie tun dies, indem Sie nach der Frage „Which Printer do you have“ eine der vorgegebenen Möglichkeiten auf dem Bildschirm hell unterlegen (mit Hilfe der auf der Bildschirmmaske zu sehenden Pfeile) und Return drücken.

## 2. Print Shop im Einsatz

**Menue-Auswahl**
**. . . beim Apple**

Den „Aufhellbalken“ (bzw. Cursor) können Sie auf drei Arten im Menue auf- und abbewegen: mit Tastatur, dem Zweiknopf-Steuerknüppel und dem KoalaPad.

1. Tastatur
Drücken Sie die Pfeiltasten, die auf dem Bildschirm angezeigt sind. Sie können sich durch die Bildschirmmaske bewegen. Wenn der Eintrag, für den Sie sich entscheiden wollen, hell unterlegt erscheint, drücken Sie Return. Frühere Eingaben können Sie durch Drücken der ESC-Taste „zurückholen“ (ein- oder mehrmals).
2. Joystick
Bewegen Sie sich durch die Bildmaske, indem Sie den Steuerknüppel hoch- oder runterbewegen. Mit den beiden Knöpfen Ihres Joystick können Sie Return und ESC ausführen.
3. KoalaPad
Um den Cursor nach oben zu bewegen, drücken Sie den Zeichenstift auf den höchsten Punkt auf dem KoalaPad (Zeichenfläche). Analog ist zum Bewegen des Cursors nach unten auf den untersten Punkt zu drücken. Durch Druck in das Zentrum des KoalaPad wird die Bewegung des Cursors gestoppt. Die zwei Knöpfe entsprechen Return und ESC.

**Hinweis: Das KoalaPad muß vor dem Programmstart an den Computer angeschlossen sein. Durch gleichzeitigen Anschluß von KoalaPad und Joystick kann es zu Störungen kommen.**

**. . . beim Atari**

Hier kann alternativ zum KoalaPad auch das Atari „Touch Tablet“ angeschlossen werden (nähere Information: Grafik Editor, siehe 8.).

## 3. Grußkarte

**Grafik wählen**

Sowohl die Print Shop-Version für Apple als auch für Atari erlaubt eine Auswahl über die Darstellung des Bildes auf dem Bildschirm (statt über den Namen). Mit dieser Option zeigt Ihnen der Print Shop die gesamte Auswahl seiner Grafiken und Symbole. Wenn Sie den Cursor auf- und abbewegen, sehen Sie „Bibliothek“ von vorgefertigten Grafiken. Mit „See more choices“ können Sie einen neuen Bildschirminhalt anzeigen lassen. Wenn Sie so durch den ganzen Vorrat durchgeblättert haben, erscheint wieder der Anfang der Liste. Die letzten zehn Grafiken sind abstrakte Muster.

**Eigenes Design**

Cursorbewegungen zum Erreichen der vorgegebenen Positionen werden beim **Apple** und **Atari** mit den entsprechenden Pfeiltasten ausgeführt (bei Eingabe mit Tastatur).

**Nachricht eingeben**
**. . . beim Apple**

Bei fehlerhafter Eingabe können Sie die Zeichen mit der Taste „Pfeil links“ (oder Delete-Taste beim IIe und IIc). In die vorherige Zeile gelangen Sie mit ESC (oder der Taste „Pfeil nach oben“ auf dem IIe oder IIc). Zeilenschaltung bzw. -überspringen erfolgt mit Return (oder „Pfeil nach unten“ auf IIe oder IIc).

**. . . beim Atari**

Zeichen löschen bei fehlerhafter Eingabe: Delete/Backspace. Sprung in die vorherige Zeile: ESC. Zeilenschaltung oder -überspringen: Return.

**Hinweis: Bei Apple und Atari werden mit der ESC-Taste die Funktionen ausgeführt, bei denen im Handbuch beispielhaft die Taste „Rückpfeil“ (Back Arrow) angegeben wurde.**

**Fertige Kartenentwürfe beim Atari**

Vor dem Ausdrucken werden Sie vom Programm aufgefordert, die Diskette umzudrehen (Aufkleber nach unten). Dies ist nötig, da die Grafiken auf der Rückseite gespeichert sind.

**Papierposition testen**

Drucker müssen „connected", „selected" und „on-line" geschaltet sein.

**... beim Apple**

Der Thermo-Kopf des Druckers Apple Scribe unterdrückt die fein gepunktete Linie, so daß zur Justage ein Probierverfahren empfohlen wird. Einige Drucker (so z. B. der Epson) sollten vor dem manuellen Papiertransport abgeschaltet werden.

**Abchecken des Systems Check Setup**

Diese bei **Apple** und **Atari** vorgesehene Funktion ermöglicht Ihnen, Ihr System zu überprüfen (s. o., Setup), ohne die Arbeit abbrechen oder das Programm neu starten zu müssen.

**Nach dem Drucken ... beim Atari**

Wenn Sie nicht mehr drucken, sondern im Programm fortfahren wollen, müssen Sie die Diskette wieder umdrehen und Seite A (Aufkleber nach oben) einlegen.

# 4. Schilder

siehe Bedienungshandbuch.

# 5. Briefkopf

**Briefkopf drucken ... beim Atari**

Haben Sie im Menue die Zeile „Print" gewählt, werden Sie vom Programm aufgefordert, Seite B (Aufkleber nach unten) Ihrer Programmdiskette ins Laufwerk einzulegen.

# 6. Banner

**Grafik auswählen**

Beim **Apple** und **Atari** kann die Auswahl über die Bilddarstellung der Grafik auf dem Bildschirm erfolgen (nicht über Namen).

**Grafik-Positionen auswählen beim Atari**

Nach Festlegen der Position und Übergang ins Druck-Menue werden Sie vom Programm aufgefordert, Seite B (Aufkleber nach unten) Ihrer Programmdiskette einzulegen. Danach nochmals Return eingeben.

# 7. Bildschirm-Zauber (Screen Magic)

**... beim Apple**

Mit diesem Dienstprogramm können Sie in perfekter Gestaltung jede normale Hires-Grafik, die Sie — auch mit Hilfe anderer Grafikprogramme — erstellt (und auf Diskette abgespeichert) haben, ohne Verzerrung ausdrucken. So wird z. B. ein Kreis auch als solcher auf Papier wiedergegeben. (Das können nur wenige Druckprogramme für sich in Anspruch nehmen). Darüber hinaus wird von Screen Magic jeder Farbton als individueller Grauwert wiedergegeben. So wirken Ihre Schwarz-Weiß-Ausdrucke gestochen scharf und lebhaft.

Im Hauptspeicher befindet sich immer nur die zuletzt ausgewählte Grafikform, neben den beiden Kaleidoskopen kann dies auch eine Hi-res-Grafik sein.

Datendisketten, die Bilder und Grafiken enthalten, können auch im Laufwerk 2 eingelegt werden (falls vorhanden und im Setup spezifiziert). Die entsprechende Laufwerksnummer wird vom Programm auf dem Bildschirm vorgegeben.

**Hinweis: Auf der Rückseite Ihrer Print Shop-Diskette befinden sich einige interessante Bild-Dateien.** „Holen" (mit GET), Sie sich diese und bearbeiten Sie sie anhand der oben beschriebenen Vorgehensweise.

Sie werden beim Ausdrucken feststellen, daß farblich dargestellte Bereiche leicht unterschiedlich wiedergegeben werden, wenn Sie statt „normal" den Modus „revers" wählen.

**... beim Atari**

Nach Auswahl des Bildschirm-Zaubers durch „Aufhellen" von Screen Magic im Hauptmenue werden Sie vom Programm aufgefordert, Seite B (Aufkleber nach unten) Ihrer Programmdiskette ins Laufwerk einzulegen. Drücken Sie danach nochmals Return.

**Hinweis: Mit dem Print Shop können nur Daten auf eine durch Print Shop formatierte Diskette gespeichert werden.**

**... Apple und Atari**

Statt des „Links-Pfeiles" (s. Handbuch) ist jeweils an den betreffenden Stellen die ESC-Taste zu drücken.

Das **Initialisieren** leerer Datendisketten erfolgt analog zu der im Handbuch beschriebenen Formatierung bei anderen Systemen. Die Regeln für die Benennung von Dateien (siehe Handbuch) sind für Apple und Atari irrelevant.

**Drucken auf die obere oder untere Papierhälfte**

Das Druckmenue von Screen Magic entspricht dem allgemeinen Druckmenue, das in Kapitel 3 beschrieben wurde. Es gibt jedoch zwei eigene Einträge: „Print On Top Half Of Paper" (obere Papierhälfte bedrucken) und „Print On Bottom Half Of Paper" (untere Papierhälfte bedrucken).

Da die Ausdrucke von Screen Magic nur eine halbe Seite ($= 8^1/_2 \times 11$ Zoll = amerikanisches Format, etwas kleiner als DIN A4) füllen, können Sie die Hälfte, die bedruckt werden soll, wählen. Damit können Sie beispielsweise große Grußkarten im Halbseiten-Format (einmal gefaltete Seite) herstellen. Wenn Sie beidseitig die untere Hälfte bedrucken und das Blatt dann längs falten, entsteht eine attraktive Karte mit bedruckter Vorderseite und freiem Innenraum. Sie können auch zwei Darstellungen auf ein Blatt (die erste oben, die zweite unten) drucken.

# 8. Grafik Editor

**Grafik zeichnen**

Beim Arbeiten mit der Tastatur können beim Apple und Atari Pfeiltasten verwendet werden.

**Joystick**
**. . . beim Apple**

Die beiden Feuerknöpfe haben die Funktion der D- und E-Taste. Drücken Sie D, wenn Sie zeichnen und E, wenn Sie löschen möchten. Ganze Linien können Sie dadurch zeichnen oder löschen, daß Sie den entsprechenden Knopf gedrückt halten, während Sie den Steuerknüppel in die gewünschte Richtung bewegen.

**Hinweis: Falls Ihr Joystick oder KoalaPad an einen im Computer innen gelegenen Port (Steckplatz) anzuschließen ist, müssen Sie vorher in jedem Falle den Computer ausschalten!**

**. . . beim Atari**

Schließen Sie den Joystick an Port #1 an.

**KoalaPad oder**
**Atari „Touch Tablet"**
**. . . beim Atari**

Ihr KoalaPad oder Atari Touch Tablet muß an den Joystick Port #1 angeschlossen werden. In beiden Fällen müssen Sie CTRL-D eingeben, worauf ein Gerätemenue erscheint, in dem Sie Ihre Angabe machen können.

**Kommandos des**
**Grafik-Editors**
**. . . beim Apple**

Zum Sichern von Grafiken müssen initialisierte (DOS 3.3) Disketten verwendet werden.

**. . . beim Atari**

Zum Abspeichern können nur Datendisketten, die mit dem Print Shop selbst formatiert wurden, verwendet werden.

# 9. Kreative Ideen

**Mehrfarbige**
**Karten und**
**Schilder**

Stellen Sie sicher, daß Ihr Drucker beim manuellen Papiervorschub ausgeschaltet ist.

# 10. Drucker-Tips

Die im Handbuch enthaltenen Hinweise für die Druckertypen Commodore VIC-1525 und MPS 801 sind für Apple und Atari irrelevant.

Beim Justieren und beim manuellen Papiervorschub müssen Sie den Drucker ausschalten und bei der Druckbereitschaft wieder einschalten. Bei merkwürdigen Reaktionen des Druckers hilft eventuell ein kurzzeitiges Aus- und wieder Einschalten.

**. . . beim Apple**

Beim seriellen Druckeranschluß muß eine Übertragungsrate von 9600 BAUD (s. DIP-Schalter) eingestellt werden. Die Auflösung des Okidata 92 und 93 ist nur 72 x 72 Punkte pro Zoll.

Der Apple Scribe ist ein Thermodrucker und arbeitet nach dem Prinzip der Wärmetechnik statt mit einer „Impact"-Technik (direkter Kontakt, z. B. Typenrad, Nadeldruck, Kugelkopf, Typenhebel). Dies resultiert in einer etwas unschärferen Darstellung der Print Shop-Ausgaben als mit anderen Apple-kompatiblen Druckern.

**. . . beim Atari**

Die Checkliste vor dem Drucken muß um einen 7. Punkt erweitert werden:

7) Interface ist eingeschaltet (Atari 850).

Als nächstes müssen Sie den Namen der Interface-Karte Ihres Druckers mit dem Cursor anwählen. Hierzu wieder den richtigen Namen „aufhellen" und Return eingeben. Sollte der Name Ihrer Interface-Karte nicht auf dem ersten Bildschirm erscheinen, so wählen Sie „See More Choices" und drücken Return. Sollten Sie nach Durchsuchen aller vorgegebenen Einträge den Namen Ihrer Karte nicht gefunden haben, versuchen Sie Epson Apl oder „Orange Interface".

**Hinweis: Beim Apple IIc wird vom Programm automatisch der „Serial Port" ausgewählt.**

Jetzt müssen Sie noch die Nummer des Einsteckplatzes (Slot) für die Karte eingeben, indem Sie den Cursor auf die entsprechende Zahl setzen. Bei Apple IIc überspringt das Programm diese Abfrage: dieses Modell hat keine „Slots".

Durch „Aufhellen" der Zahlen „1" oder „2" geben Sie an, wieviele Diskettenlaufwerke angeschlossen sind (Auslösen mit Return). Auch mit nur einem Laufwerk können Sie den Print Shop mit all seinen Möglichkeiten **uneingeschränkt** benutzen. Abhängig von der Anzahl Laufwerke werden einige Anweisungen auf dem Bildschirm jedoch leicht verändert.

**... beim Atari**

Die Eingabe der Druckerinformationen erfolgt analog zum Apple (s. o.). Da die Atari-Programmversion alle Interface-Karten in der gleichen Weise ansteuert, gibt es hierfür keine Setup-Funktion. Sie sollten allerdings anhand der Informationen auf der Verpackung sicherstellen, daß Sie eine der vorgeschlagenen Karten verwenden.

Innerhalb der Setup-Folge kann eine sog. **Rev. A ROM Message** aufblitzen: „Your Atari 400/800 has the revision a operating system installed. Because of a defect in this operating system; the Print Shop may not print properly. To upgrade your computer to revision B, contact cour local Atari Service Center." Wenn dieser Hinweis erscheint, sollten Sie mit Ihrem Gerät einen Fachhändler aufsuchen, um eine Aufrüstung auf Revision B vorzunehmen (nur für **vor 1983** hergestellte Systeme).

**Druckertest**

Beim Apple und Atari gelangen Sie mit der ESC-Taste zurück in die Setup-Folge, wenn Ihr Drucker am Schluß die Nachricht „Welcome to the Printshop" nicht bringt (s. Handbuch).

**Hinweis: Nach Ändern der Setup-Informationen sollten Sie den Drucker aus- und wieder einschalten und dann den Druckertest wiederholen. Hier kann es vorkommen, daß Sie Ihren Computer neu starten müssen.**

**... beim Atari**

Nach erfolgreich beendetem Test wird Ihnen ein Menue dargestellt, in dem Sie das Symbol, welches zusammen mit der Nachricht „Welcome to the Print Shop" angezeigt wurde, „aufhellen" müssen. Dieses Symbol variiert je nach Zeilenvorschub-Einstellung Ihres Druckers. Der Print Shop stellt sich automatisch auf den richtigen Zeilenvorschub ein.

Wenn Sie nun — wie vorgeschlagen — die Setup-Informationen durch Drücken der Return-Taste auf Diskette sichern, finden Sie sich im Haupt-Menue wieder (s. Handbuch).

**Erstellen einer Sicherungskopie beim Apple**

Die Programmdiskette ist kopiergeschützt. Trotzdem können Sie eine einmalige Sicherungskopie erstellen, indem Sie während des Ladevorganges die ESC-Taste gedrückt halten (funktioniert nur bei der Vorderseite). Der im Programm hierfür vorgesehenen Bedienerführung können Sie Schritt für Schritt leicht folgen und so das Programm auf eine leere Diskette kopieren. Zum Kennzeichnen der neuen Diskette ist ein Aufkleber beigefügt. Achten Sie darauf, daß die für die Kopie vorgesehene Diskette keinen Schreibschutz enthält.

**Hinweis: Sie können nur eine Kopie erstellen.**

**Demo-Programm beim Apple**

Auf der Rückseite der Print Shop-Diskette ist ein farbiges Demo-Programm enthalten. Sie können es abfahren, indem Sie die Original-Print-Shop-Diskette mit dem **Aufkleber nach unten** in das Laufwerk einlegen. Danach stellen Sie den Computer an. Wenn Sie während des Programmablaufes CTRL-A drücken, erwartet Sie eine besondere Überraschung.

**Hinweis: Das Demo-Programm ist nicht kopierbar.**